3DM-SMV小组免责声明

电子书所有文章或杂志均来自于网络以及个人收藏，版权属于作者所有！
本站为非赢利性站点。

不将任何文章或杂志用于商业目的，如果您对其版权有疑问，请联系
小组组长影の翼。

电子书所收录作品、杂志及本站所做之专辑均属其个人行为，与本站
立场无关。

3DM-SMV小组宗旨是为广大作者和读者建立交流平台，作者有发表的权利，
读者有评论的权利，如果您不希望作品被转载，请与我联系，我们会
第一时间撤除。

3DM-SMV小组会尽可能取得作者的授权，
欢迎您成为SMV小组的驻站作家或授权作家，欢迎您来本站发表作品！

3DM-SMV小组提供的所有下载资源均是网上搜集或私下交流学习之用。

任何涉及商业盈利目的均不得使用，否则产生的一切后果由使用者承担！
对于一些情节比较严重的，本小组保留追诉其法律责任的权利。

严禁任何色情反动的话题,一经发现,立即删帖！

3DM-SMV小组仅仅提供一个阅读学习的环境，将不对任何资源负法律责任！

所有下载资源请在下载后24小时内删除。如果您觉得满意,请购买正版！

3DM-SMV小组严厉谴责和鄙夷一切利用本站资源进行牟利的盗版行为！

请广大电子书爱好者共同监督，努力营造一个文明、洁净的论坛空间！！！



话梅工作室免责声明

THE KING OF POCKETGAMES

掌机王SP

VOL.28

「卷首特辑」

NDS劲作7连发

ASH／最终幻想III／圣剑传说DS
魔法假日／真·三国无双DS
马里奥篮球3on3
天诛DS

攻略透解

PSP

横行霸道自由城故事
X战警2末世降临

NDS

摩擦 红侠乔伊

GBA

开拓者物语

恶搞专题 狐犬豺狼大阅兵

PET



一等奖

1名　奖品：SONY PSP掌机（陶瓷白豪华版）



二等奖

1名　奖品：任天堂双屏掌机NDS



三等奖

3名　奖品：全球同步上市的iQue micro



四等奖

3名　奖品：小神游SP



这里并非上演神话

看掌机王SP得大奖


《FFX》金属封面笔记本

尤娜挂饰手机绳


纪念奖

300名

奖品：四款精美奖品随机抽取


游戏主题T恤

运动护腕


只要在2005年12月5日前（以邮戳时间为准）剪下本辑“掌门人SP”栏目中243页中右下角的印花并贴在信封背面或明信片背面，寄至“兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部收，邮编730020”您将有机会获得以上奖品。本次中奖名单将会在《掌机王SP》第30辑上公布，敬请关注。

本辑特别关注



卷首特辑

NDS劲作7连发

ASH、最终幻想III、圣剑传说DS
魔法假日、真·三国无双DS
马里奥篮球3on3、天诛DS

7款大作的首次大篇幅详细介绍
带你第一时间领略NDS无可撼动的王牌软件阵容

P4

在欧美创造销量神话的"《GTA》系列"最新作

横行霸道 自由城故事



完全攻略

在黑帮横行，犯罪丛生的自由城，你将如何生存？
Toni将告诉你想知道的一切

P117

摩擦 红侠乔伊



流程攻略

搞怪的动作！华丽的招式！
红侠乔伊将会在NDS上展开新的冒险！

"Let's rock!Baby!"

P154



封面插图：陈杰　美术总监：吴松

掌机王Sp
Vol.28
THE KING OF POCKETGAMES

本辑赠品



《为你而生》磁性电话本



口袋光环 VOL.28

健康游戏忠告

抵制不良游戏，拒绝盗版游戏。
注意自我保护，谨防受骗上当。
适度游戏益脑，沉迷游戏伤身。
合理安排时间，享受健康生活。

CONTENTS

CONTENTS

游戏类型说明

内文中以英文简写的方式表示游戏类型，具体解释如下：

ACT	动作游戏	PUZ	益智类游戏
A・RPG	动作+角色扮演游戏	RAC	赛车游戏
AVG	冒险游戏	RPG	角色扮演游戏
A・AVG	动作+冒险游戏	RTS	即时战略游戏
ETC	其他类游戏	SLG	模拟/战略游戏
FPS	第一人称视点射击游戏	S・RPG	战略角色扮演类游戏
FTG	格斗游戏	SPG	运动游戏
MMORPG	大型多人在线角色扮演游戏	STG	射击游戏
MUG	音乐游戏	TAB	桌面游戏

机种说明

内文中所出现的游戏机种名称大多为缩写，各缩写名词及各游戏机名称的解释如下：

GBA	Game Boy Advance，Nintendo公司出品
iDS	iQue DS,神游科技有限公司出品
Multi	指某游戏对应多种游戏平台
N-Gage	N-Gage，Nokia公司出品
NDS	Nintendo Dual Screen，Nintendo公司出品
PSP	PlayStation PORTABLE，SCE公司出品
WSC	Wonder Swan Color，Bandai公司出品
小神游GBA	小神游Game Boy Advance，神游科技有限公司出品

游戏索引

NDS 劲作七连发 HIT1

ASH

ARCHAIC SEALED HEAT

アッシューアルカイック シールド ヒート

文 雷伊

在10月5日举行的"NDS 2005秋季发布会"上，"《FF》系列"的生父坂口博信先生紧急公布了他为NDS制作的首款原创S·RPG大作《ASH》。尽管如今的坂口先生早已经离开Square Enix自立了门户，尽管目前这款《ASH》所公布的实际情报还寥寥无几，但从这仅有的几张游戏图片中，我们就已经能够明显感受到昔日史氏大作所特有的那种王者风范。这次我们为大家献上这款游戏的第一线报道以及制作人员的相关访谈节选，希望玩家们能够借着这些大篇幅的文字来率先感受一下这款游戏的独特魅力。坂口博信已经回归了、"《FF》系列"也已经回归了，那NDS带给我们的下一个惊喜又是什么呢？

NDS ASH
◆Nintendo/Mistwalker◆S·RPG◆发售日未定◆日版
◆1人◆自带记忆功能◆售价未定
◆对应周边未定◆推荐玩家年龄：未定
ASH

即使化为了灰烬，我也依然能获得重生！

开发人员直击

——首先还是请让我说声"欢迎回来"吧。(笑)

坂口：谢谢。(笑)已经有差不多10年没有在任天堂的主机上制作游戏了啊。《FF Ⅶ》推出是在1997年的时候……时间过得可真快，不过这其实并不是10年来与任天堂的突然碰头哦。从Square时代开始就已经通过各种形式和宫本茂先生以及任天堂的相关人士们碰过头了。

——原来是这样啊，那这次的这款游戏是从什么时候开始构想的呢？

坂口：实际上早在四五年前，我就一直想在palm(注：PDA的代表机种，同样用触控笔来操作)上开发游戏。像《模拟城市》什么的，在坐飞机的时候经常会玩，用触控笔来操作的话，会比按键控制更具直感，玩起来很方便。而且，我认为SLG和触控笔之间的相性也非常好。

——就在这时NDS出了？

坂口：感觉非常吃惊啊。(笑)它看起来应该能做出有趣的东西，在任天堂方面给我看NDS样机的时候我

逼真的游戏画面



从目前公布的游戏图片中我们可以发现，游戏的画面都是用高素质的CG画面预先渲染过的，看上去非常逼真。甚至连坂口博信先生自己都半开玩笑地说："从某种意义上来说，这并不像NDS的画面。"

便提出了关于《ASH》的构想，双方都觉得很有意思。

——《ASH》的构想来自于什么地方呢？

坂口：最初是从“团队策略”这一系统方面的概念开始设想的。就自身而言，我非常喜欢SLG，我可是《大战争》、《火焰之纹章》的忠实FANS哦。所以说虽然我一直都想制作一款S·RPG游戏，但要做的话我想以制作出前所未有的独创性作品作为自己的起点。

S·RPG是我最喜欢的游戏类型，我会把全部精力投入到《ASH》的制作中去！



坂口博信

1962年出生于日本茨城，“《最终幻想》系列”的生父，闻名世界的游戏制作人。2004年从Square Enix独立，成立了自己的工作室Mistwalker。除了NDS版的《ASH》外，目前还在开发面向XBOX360平台的两款RPG大作《蓝龙》和《失落的奥德赛》。

——您是喜欢S·RPG的什么地方？

坂口：战略性吧，很喜欢那种将棋的感觉。这几年来，我经常有机会坐飞机在夏威夷和日本之间往返，这些时间都可以用来读书啊，玩游戏什么的，那种时候感觉是最好的，常常会让我忘记了时间。

——原来如此。说起来，坂口先生还是第一次在掌机上制作游戏吧？

坂口：嗯，这么说来的话……确实如此。不过总感觉自己做过一样。（笑）以前做《FF》的时候，旁边就是《圣剑传说》的制作小组，和他们经常有频繁的接触，所以总感觉自己已经做过了似的。

——现在才意识到原来自己以前没做过啊。（笑）

坂口：以前的游戏开发环境并不会把开发小组进行严格区分，经常会进行频繁地相互帮助，从这个意义上来说我也算开发过不少了呢。

崭新的“团队策略”系统

本作是一款以幻想的世界作为舞台的S·RPG，在战斗方面的重头“团队策略”目前还没有公布相关的情报，我们只知道这是一种介于传统S·RPG和RPG之间的全新系统。



■由皆叶英夫所绘制的本作女主角艾夏，从她忧郁的眼神和洋溢着中世纪风格的穿着来看，本作在世界观上绝对会十分厚重。

你看见我眼角的泪水了吗？那是对化成灰烬的同伴们灵魂的悼念。

超乎想像的实机画面

——发表会上公布的影像真的很让人吃惊啊。原本以为那只是概念影像，那种素质的影像NDS真的可以做出来吗？

坂口：就像CG一样强劲的影像呢。其实那个并没有特别去做，只有把原来的画面用多边形制作了出来而已。在解析度和画面大小方面的问题应该是由于有了"NDS做不出来吧？"这样先入为主的想法，所以才会感到吃惊的吧。（取出一台装有开发中《ASH》ROM的NDS实机）

——可以给我看看吗？

坂口：当然可以，不过现在画面亮度还没有进行调整，看上去会非常暗。

——在NDS的屏幕上实际看到这样的画面真的感觉非常震撼！这是战斗画面吗？

坂口：对。虽然目前还没有完全确定下来，不过从整体构想上来看，我想把战斗画面作为一个重点。虽然这样就成了RPG的要素，不过当时就是那样构想的。上画面是我方角色的正面图，而下画面则是主人公的视点。此外，下画面中会加入各种指令，可以用触控笔来采取各种行动。

——操作是以触控笔为中心的吗？

坂口：游戏通篇都只能用触控笔来操作，因为切换操作方式的话会感觉很麻烦。除了战斗画面外，通常下画面都是分成各个格子的地图，上画面会以和战斗画面相同素质的画面来表现，打算让大家看看目前正在操作中的角色周边的近距离特写。

重要的剧情都用动画来表示

——这幅对峙中的画面是什么？



坂口：这是发生剧情时的概念画面，当下画面还是地图画面的时候上画面就会显示出这样的画面。在这张图中我们看到的是一条巨龙，不过如果对方是敌方的将军的话，那就会先进行对话，进入战斗后画面就会发生切换。

——上画面会播放剧情画面？

坂口：对。比如说艾夏看到有人倒下了过去把他抱起来什么的……会加入类似这样的戏剧性场面。另外，我目前还不知道具体会加入多少，不过重要的剧情场面我都想用CG影像来表现。原本我们就有着对动画来说素质很高的各种数据资料，像一些壮大的场面用它们来表示的话会大大提高表现力。

Mistwalker正在开发中的另外两款大作！

蓝龙（XBOX360）

■由坂口博信和鸟山明共同打造的RPG传奇大作，游戏在世界观和系统上都非常具有新意，必将是XBOX360在日本普及的最大功臣。



失落的奥德赛（XBOX360）

■由坂口博信制作的另一款RPG大作。不仅请来日本著名作家重松清担任剧本撰写，更分别由漫画大师井上雄彦和著名音乐家植松伸夫担任本作的人设和音乐制作。

何谓"团队策略"

——我想问一下"团队策略"这个新系统……这应该可以理解成"集团战"吧？

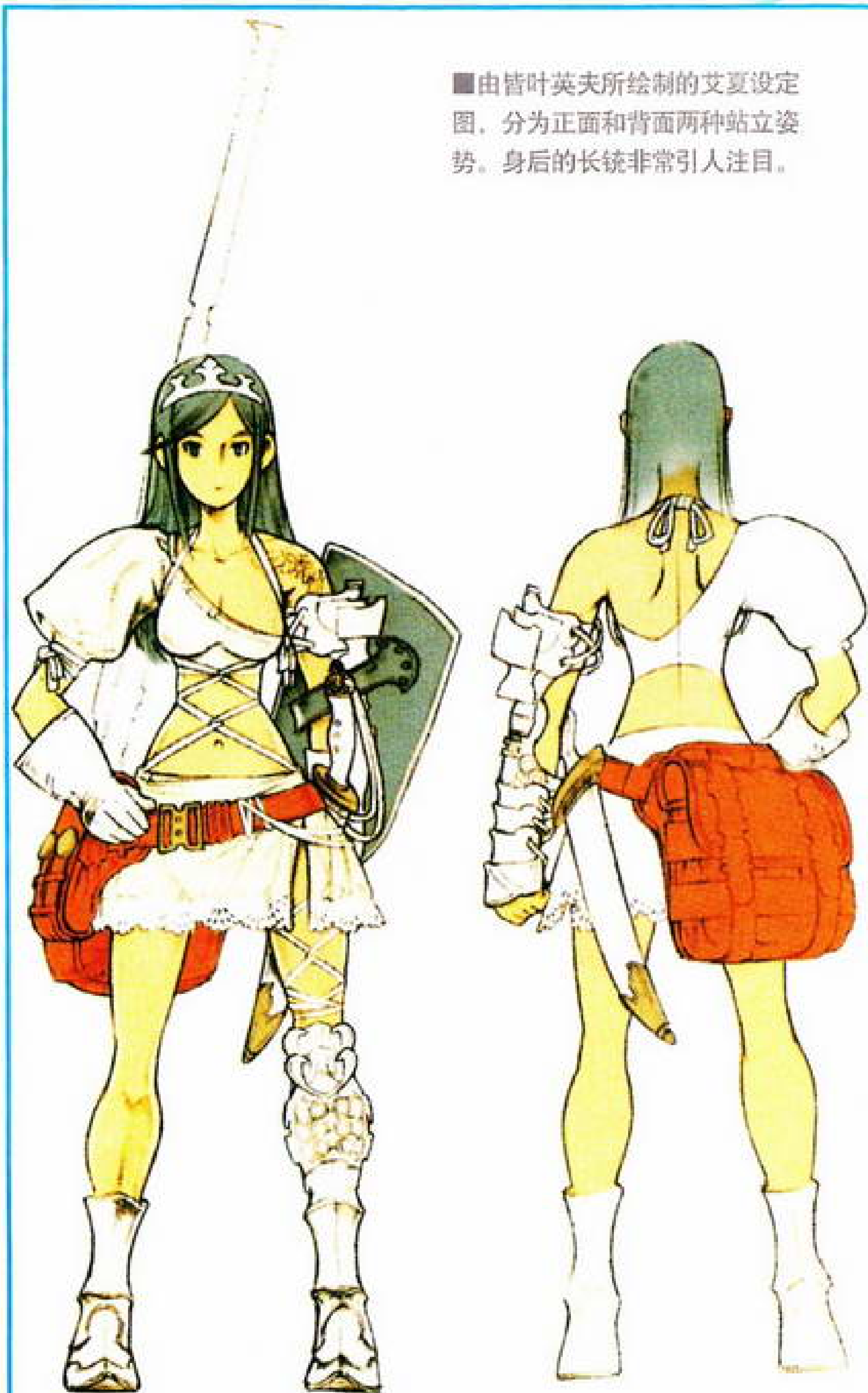
坂口：不错，从字面上来是这样。（笑）不过更深入的东西现在还是秘密。

——听说是介于RPG和S·RPG之间的东西，具体呢？

坂口：一般的S·RPG会让玩家逐一地移动所有单位来进行具有战略性的战斗，而且敌人也会用AI来行动，并且会有与之相对的待机时间啊什么的，是一种具有"战略性"的需要思考的游戏类型。这一方面是魅力所在，但另一方面给人的第一印象也不太亲切。而在《ASH》中我们想加入像一般RPG中使用的那些思考方法，准备让它更容易被人理解。比如说回复同伴体力啊，事先张开防护罩防御敌人的攻击等要素，我想用它们来替换掉体现原本的S·RPG中战略面的那些部分。

——原来如此，那应该和之前的很不一样吧？

坂口：其实相差地并不会太远。大体方针上是一致的，在各种情况下玩家会考虑什么、如何考虑，在这一方面我想把它弄得更系统化，更接近RPG。



■由皆叶英夫所绘制的艾夏设定图，分为正面和背面两种站立姿势。身后的长镜非常引人注目。

艾夏的身上总会散发出一种莫名的忧伤。

人物设定
皆叶英夫

1971年出生于日本东京都。曾经担任过《FF V》、《FF VI》、《FF IX》等作品的美术指导工作。2004年10月从Square Enix退社，成立了有限会社Designation，并负责《FF XII》的美术指导。这次的《ASH》是他第一次真正担任游戏人设。

主人公艾夏和《ASH》中所包含的意思

——《ASH》如果直译的话就是"灰烬"的意思吧？

坂口：不错。标题《ARCHAIC SEALED HEAT》如果直译的话就是"被封印的古代之炎"的意思，不过被这种火炎烧到的话，那便会以残留着心和记忆的"灰烬"(ASH)的方式获得重生……在设定上具有这样的关联性。所以说基本上标题还是想让玩家以这种通称来称呼。



——原来如此……那"重生"指的是不是就是标题LOGO上的这个芽？

皆叶：是的，本来我还想试着瞒过你的呢……

——啊？原来是真的啊？（笑）

皆叶： 在主题上会给人以明显的"再生"的印象，所以我把它加入到了标题LOGO中去。最开始是没有加进去的，但是发现这样一来在表达上就会有些困难，所以多次摸索后决定还是加进去了。

——《ASH》在世界观方面给人的基本印象如何？

坂口： 虽然基本上是中世纪的世界，但也有从未来来的人类以及时空扭曲这种科幻的要素在里面。

——那张概念图，描述的是故事最开始的场面吧？

皆叶： 并不是这样的。在读剧本的时候，就会从这位叫作艾夏的角色身上感觉到一种莫名的忧伤。如果用通常的站立的姿势的话并不能很好地表达这种感觉，所以才用了这种坐在地上的姿势。

坂口： 艾夏虽然是名在战场上非常顽强的女子，但故事却是从她突然掉下眼泪啊，背负着沉重的悲伤这样的状况来开始的。这张画是最能够表现这种虽然身处逆境，却不得不重新站立起来的坚强感的。

厚重的故事

游戏的主人公艾夏是一位17岁的公主，她的城池突然受到了大火的侵袭，周围的人纷纷在烈火中化成灰烬。但是，被这股神秘之炎焚烧的人们却没有失去生命，他们虽然化为了灰烬，却依然保留着自己的心灵和记忆，在烈火中得到了重生。为了查明事情的真相，艾夏公主展开了她的冒险旅程。

艾夏的长铳是皆叶先生的点子

——艾夏服装设计的概念是？

皆叶： 虽然最初要求的是中世纪，但是到底是按厚重的中世纪风格去做呢，还是按稍微奇想天外一点的世界去做，这让我感觉非常困扰，最后还是决定尝试一下之前没有尝试过的东西……所以才让她拿了把长铳。

——她手中的那把铳很特别呢，这会反映在系统中吗？

坂口： 怎么说呢……反映进去了哦。因为已经画好了。(笑)大体上都是这样的，在情节策划阶段让皆叶君把画画好，总会意外地有种"很大胆"的感觉。从其中的优秀之处得到反馈，再将它们吸收进来的情况是常有发生的。

——就像投接球一样互相交换意见呢。

坂口： 对，这样的话会大大刺激创作。比如说让艾夏拿长铳，这种氛围反而会影响到剧情场面方面的设定。例如在剧情中，艾夏不是拿剑而是举着铳去瞄准远处的敌人，那她的台词和演出效果也会发生变化。从这种意义上来说，这也是非常重要的。





▲在发表会上公布的一段极短的影像，从画面中我们能看到艾夏从腰间拔出匕首的那个瞬间。游戏中的艾夏就将采用这种多边形的形式来表现。

关于游戏中的音乐



——这次制作《ASH》的音乐主题是什么？

崎元：看了剧本方面的构想，故事的开头部分什么的都给人留下了非常深刻的印象，主人公艾夏也比看上去感觉更加坚强。另外她还让人感到一种非常独特的空气感，这种空气感将如何用音乐表现出来，是我今后必须要去斟酌的，如果能用音乐来表现出仿佛能亲自嗅出那种味道的不可思议的感觉，那么我就感到欣慰了。

——坂口先生好像是崎元先生的忠实FANS啊……

坂口：第一次听到《奥伽战争》主题音乐的时候真是惊呆了。虽然画面的表现也十分出色，但我觉得被那首曲子所打动的人应该会更多。所以之后我尝试了很多崎元先生的各种作品，还买了OST。

——崎元先生的曲子，总给人一种大手笔的感觉呢。

坂口：正因为这样才让人感觉和电影大片的音乐非常接近。为"《FF》系列"作曲的植松伸夫先生的音乐我当然也非常喜欢，植松先生的曲子都是用简单的音符去传达旋律，具有让人琅琅上口的魅力。而崎元仁先生则是在积累了类似交响乐的音乐上再加入微妙的音阶，给人以一种纤细的情感协调感，而这也恰好和这次的内容非常吻合。

——对崎元先生来说，音乐在游戏中占据着什么样的位置？

崎元：如果从影像的伴奏这一观点来说，那音乐给人留下的印象就和刚才所说的"味道"比较接近，是一种用来营造气氛的东西。像画面等从剧本中去感受的印象，也会随着周围流动的空气而发生很大的变化，我觉得这种空气感应该能够导出来。不过，游戏音乐和其他伴奏音乐不同的是，它还有从游戏独特的系统派生出来的用途，让人感觉仿佛制作了一种新类型的游戏音乐一样。这绝对不是一种制约，我觉得这是在引出音乐的新的可能性。



▲被称为"New Real Graphics"的画面革命表现将让玩家体验到NDS游戏画面表现的真正水准。

从艾夏身上，我能感觉到一种独特的空气感。

1969年出生于东京都。在作为自由音乐人活动期间，为《传说的奥伽战争》、《奥伽策略》和《FFTA》等经典游戏制作过音乐，后来在原Square的两年半时间里又负责过《放浪冒险谭》等作品的音乐。2002年10月成立有限会社BasisCape，并担任《FFⅫ》等作品的音乐制作。



音乐
崎元仁

文 雷伊

NDS

最终幻想III

◆Square Enix◆RPG◆预定2006年◆日版
◆1人◆自带记忆功能◆售价未定
◆对应周边未定◆推荐玩家年龄：未定

ファイナルファンタジー III



FINAL FANTASY III

ファイナルファンタジーIII

1990年在FC上登场的《最终幻想III》是"《FF》系列"初期作品中惟一一款没有被复刻或重制过的作品。虽然数年前原Square曾经宣布会推出WSC版并且已经公布了游戏画面，但最后却由于种种原因不了了之了。去年任天堂在日本举行的"NDS Preview"新闻发布会上，河津秋敏毅然宣布这款昔日的杰作将以全新的姿态登陆NDS平台。差不多一年时间过去了，但SE方面却一直都没有公布任何这款游戏的详细消息，这不禁又让玩家开始怀疑它会不会又像WSC版那样中途夭折。今年10月5日举行的"NDS 2005年秋季展会"上，制作人田中弘道首次公开了完全3D化的《FF III》画面，玩家在打消了之前疑云的同时，纷纷开始对这款全新形态的老牌"《FF》系列"作品充满了期待。永远推陈出新是"《FF》系列"的一大特色，我想，即使是对重制版的《FF III》来说，这一规则也是适用的吧！

被水晶所选中的4名光之战士即将开始新的冒险！

开场故事

4位少年由于地面发生剧烈震动而掉入了山洞之中，在洞窟的尽头，闪烁着耀眼光芒的水晶正在静静地等待他们的到来。那一刻，他们的命运发生了根本变化。他们是被水晶所选中的少年，是重新给这个世界带去希望的"光之战士"……



▲"NDS 2005年秋季展会"上首次公布的《FF III》开场时主人公们掉入洞穴的一幕，与FC版相比，画面可以说经历了天翻地覆的进化。



制作人田中弘道访谈

就像做一款完全新作一样重制《FF III》

——看画面，似乎已经接近完成形态了吧？

田中： 啊不不，还早得很呢。(笑)因为《FF III》的分量可是相当充足的，目前我们还处在决定基本系统方向性的阶段。现在正在开发中的《FF IV》、《FF V》和《FF VI》因为都是从SFC移植的，所以进行得比较顺畅，可《FF III》从FC时代开始可是一次都没有移植过啊。

——会利用到NDS的双屏和无线LAN功能吗？

田中： 这次是在NDS上制作，我个人还是比较重视触摸屏的利用。我想把它做成从头到尾只用一根触控笔就能完成游戏的操作形态。我觉得大家只要玩过了应该都会感觉到，用触控笔来进行移动会很流畅，感觉非常好。通信机能是对应多名玩家同时游戏的机能，像《FF III》这样单人玩的RPG在游戏的本篇是不会对应这一功能的，不过会不会作为附加要素做点新东西出来目前还在商讨之中。至于双屏方面，目前还处于加入各种想法的阶段。

——有没有想过用2D来做？

田中： 虽然《FF III》是在FC上做的，但从当时的技术角度来说是非常了不起的。最初想移植的掌机平台要实现这种技术和分量比较困难，所以才错过了时机一直拖了这么长的时间。当然，现在要做的话肯定不可能原封不动地移植当时FC的三色画面，所以既然要全部重做的话，便选择了拥有3D机能的NDS。

——变成了3D以后，在移动的时候视点会变换吗？

田中： 城镇和原野画面都是用的模拟3D，所以并不是所有地方都能转换视角，但因为玩起来很流畅，所以看上去感觉会非常不错哦。

——那之前隐藏在看不见的地方的那些宝箱这次还会重现吗？

田中： 虽然我认为能否找到隐藏宝物取决于玩家的寻找方法，不过FC版《FF III》中的确有些不太合理的隐藏通道。(笑)在这方面我想重新进行整理。

职业系统和剧情有什么变化

——职业上有什么变更点？

田中： 目前还只能让大家耐心地期待。虽然我觉得基本上都会忠实原作，但原作中最终都是向着忍者和贤者一边倒，所以这次我想更注重



田中弘道

Square Enix第3开发事业部部长。1982年以打工者的身份进入了原Square的前身电友社以来，从事了《圣剑传说2・3》、《异度装甲》、《穿越时空》、《FFXI》等自家中氏大作的开发。当年负责FC版游戏设计的正是他和青木和彦，在15年后的今天，他将再次为大家带来全新形态的《FFIII》。

画面完全3D化！



▲主人公在村落中奔跑的一幕。经过3D化后，场景中一些细微的地方也能够得到很好的表现了。

《FFIII》豆知识1 迟迟不移植/重制的传闻

"《FF》系列"中的《I》、《II》和《IV》都分别被移植到了PS和WSC上，但只有《FF III》却迟迟没有进行移植或重制。关于《FF III》没有进行移植的传闻有很多，其中最常见的传闻有两种。第一据说是天才程序员纳什・吉贝利弄丢了游戏的源代码，另外一种说法是在剧本方面没有和《FF III》的剧本撰写者寺田宪史谈拢。当然，在NDS版《FF III》画面已经公布的今天，这样的传闻已经没有多大的意义了。



▲15年前由天野喜孝所绘制的《FF III》中的希德，这也是"希德"这个《FF》FANS熟悉的名字在"《FF》系列"中第二次登场。不知NDS版《FF III》中的希德在造型上会发生什么变化。

各个职业间的平衡性。虽然当时的职业根据入手顺序在等级上会有差别，但我希望这次大家都能够按照自己的喜好来使用各种职业。像维京海盗等原本没什么人气的职业，我也想把它调整到大家都喜欢去用它。

——除了职业，在系统部分有什么变更点吗?

田中：只要看到游戏画面应该就会明白，每个角色的建模都是不一样的。以前提起《FF III》，总会有人觉得每个角色都是相同的，缺乏个性。这次正好重新制作，所以我想给每位角色都能具有个性，从某种程度上还想把它和剧情结合起来。

——您说每个人都有不同的性格?

田中：对，不过这并不会改变《FF III》的主要方向。因为这毕竟是15年前的作品，没有玩过的人应该会有很多。我想让第一次接触到这款作品的玩家能够将它当作一款全新的作品来玩，而玩过的人也能觉得这的确是《FF III》。



▲《FF III》中的防具屋。要想在与怪物们的对抗中保持优势，除了要具备足够的等级外，优良的装备也是必不可少的。



▲3D化的迷宫，在主人公和宝箱间的是恐怖的白骨。

——在重制《FF1》和《FF2》的时候追加了新的剧情，这次呢?

田中：虽然没有特意追加剧情，不过由于4位主角的个性和故事本篇会发生关联，所以有的地方玩家玩的时候感觉应该会不太一样。这次我们主要是在这方面下工夫。

——战斗系统已经决定采用这个视点了?

田中：这一方面，包括界面在内，目前都还在商讨阶段。应该只会留下原作战斗中节奏良好的爽快操作感。

——为什么这次会请负责过《FF12》和《放浪冒



险谭》角色设定的吉田名彦先生担任本作的人设？

田中：在《FFT》的时候已经请他做过人设了呢。早期系列中角色们的感觉在新的主机平台上已经能够很完美地表现了，作为能够将系列特色的职业和角色之间进行区分的设计者，他是非常合适的。这次4个人的设计，我只是拜托吉田先生“稍微试一下”，不过他还是画得非常好啊，而且画了差不多有100多幅，仔细一想的话，这可不是简单的“稍微试一下”啊。（笑）

——最后，请再给玩家们说两句吧。

田中：当时《FF Ⅲ》我可是花了很大精力去做的，如果能够移植得基本忠实原作那我就没有什么怨言了，不过它毕竟是15年前的东西，让当时开发组外的其他成员去重制的话多少有些不安。因此，我才想一直坚守岗位到最后啊。（笑）另外还想对等了这么久的玩家说声“抱歉让你们久等了”。一般听到“重制”时都会担心和原作会不会判若两物，不过我会以保留原作的优点，并重制得比原作更加优秀为自己的目标的，敬请期待。我想第一次接触到这款作品的玩家应该会发出“早期的《FF》原来是这样的啊！”这样的感叹。



▲原本《FF Ⅲ》中爽快淋漓的战斗在重制版中将得到完全保留。从图中我们可以看出，巨大的BOSS描绘得相当细致。





▲美貌与实力兼备的“冷美人”希瓦，图为她在PS2版《FF X》中的造型。

《FFⅢ》豆知识2 召唤兽首次出现

“《FF》系列”的招牌之一“召唤兽”凭借大魄力的演出效果和绝大的杀伤力给玩家们留下了深刻的印象。也许较晚接触“《FF》系列”的玩家并不知道，这一经典设定其实是从《FF Ⅲ》才开始的。在这次全3D化的NDS版《FF Ⅲ》中，这些召唤兽将会带给玩家们怎样的震撼效果呢？让我们一起拭目以待吧！

文 铭风

聖剣伝説DS CHILDREN of MANA

NDS

圣剑传说DS 玛娜之子

◆Square Enix◆A·RPG◆预定2005年冬◆日版
◆人数未定◆自带记忆功能◆售价未定
◆对应周边未定◆推荐玩家年龄：全年龄

圣剑传说DS CHILDREN of MANA



"《圣剑传说》系列"由于在SFC上的活跃而广受好评，成为了A·RPG神作的代名词之一。然而从1999年PS版的《玛娜传奇》之后，除了复刻的《新约 圣剑传说》外，便没有任何新作的踪迹。同时，从1991年的初代GB版《圣剑传说》以来，除了《新约 圣剑传说》，也有近15个年头了没有在掌机上推出过作品了。相信各位《圣剑》爱好者也一定在翘首盼望吧。这次，厂商SQUARE ENIX一口气公布了两款《圣剑》原创新作，除了那款机种没有确定的次世代新作外，另一款可是地地道道的掌机作品。那就是即将在今年冬天登陆NDS的《圣剑传说 玛娜之子》！游戏的画面一如既往的漂亮，而爽快感十足的动作和能够多人进行游戏的设定一定能够让你找回那久违的感觉。

聚集在玛娜之树下的孩子们的故事



故事发生在很久很久以前，在世界的中心有个名为伊露迦的岛屿。在岛屿的中央，树立着一棵从远古时代残留下来的参天大树。

过去，以伊露迦为中心的世界曾被卷入了一个十分可怕的灾难之中，无数的生命因此而消逝。为了解救这个被混乱和痛苦包围的世界，一位少年和一位少女挺身而出，她们用圣剑结束了灾难。

时光飞逝，在这个恢复和平的世界中，人们把残留的圣剑和大树称为"玛娜之剑"和"玛娜树"。而热爱玛娜树的人们开始在伊露迦集结。世界以玛娜树为中心，逐渐逐渐地踏上了恢复之路。这次的故事，讲述的是在"玛娜之剑"和"玛娜树"刚诞生后，聚集在玛娜之树下的孩子们的故事。

围绕着"玛娜"的全新传奇即将开始……



超豪华的制作阵容

制作人 石井浩一



Square Enix第8开发事业部部长，1986年进入原Square。不仅从事过《圣剑传说》全系列的主要开发，而且还在《FF》I～III以及《魔界塔士 沙加》的开发中处于重要位置。大家所熟悉的"《FF》系列"的吉祥物陆行鸟就是由他亲手设计的。目前除了正在开发两款《圣剑传说》新作外，还在负责NDS版《FF III》的监修工作。

剧本原案 加藤正人

著名剧本撰写者。进入Square之前曾先后在Tecmo和Gainax工作过，并负责过《忍者龙剑传》等著名游戏的制作。进入Square后更是担任了《超时空之轮》及《穿越时空》等游戏的导演以及剧本作者。在策划完《FF XI》后从Square退社成为了自由人，并负责了NGC游戏《霸天开拓史》的剧本撰写。

原画设定 池田奈绪

曾经负责过《圣剑传说 玛娜传奇》以及《最终幻想战略版Advance》等Square大作的人物设定。另外，DC上的《风来之西林外传 女剑士飞鸟见参》的人物设定也是她。

音乐 伊藤贤治

1990年进入原Square并与植松伸夫一起负责GB版《沙加2 秘宝传说》的作曲。在Square的11年前从事过"《浪漫沙加》系列"以及《圣剑传说》等游戏的音乐制作。2001年1月从Square退社成为自由作曲家，并负责了《卡片召唤师》等游戏的音乐制作。

岩田匡治

与崎元仁一起从事过《传说的奥伽战争》、《奥伽策略》以及《最终幻想战略版》等游戏的音乐制作。目前是自由作曲家。

相原隆行

曾先后在Namco和Akari等游戏会社工作过，现在是自由音乐人，并成立了工作室Studio Carnival。曾经负责过《魂之利刃》、"《龙背上的骑兵》系列"等游戏的作曲。

丰富多彩的武器系统

本作的武器系统相比系列的其他作品来丝毫不逊色。游戏中，玩家可以同时装备两种武器，按下不同的按键就可用相应的武器进行攻击(看来NDS的按键数让系统变丰富了啊)。和初代游戏一样，不同的武器有不同的功效，能破除地图上相应的机关，如割草、打开远距离开关等。玩家要根据关卡的情况审时度势，使用不同的武器。

游戏中武器的种类十分丰富，这次公布的武器总共有三种(即三个主角原画中手持的武器)。每种武器都有普通攻击、特殊攻击和必杀技这三种攻击方式。普通攻击通过按键就可使出，特殊攻击就是蓄力攻击，而必杀技则需要消耗能量槽才可以使用。这样丰富的攻击方式不但能让同种武器的利用率大大提高，也能使战斗更加精彩。



▲画面右下是能量槽，使用必杀技后会消费。



◀从画面中可以看到X、B、Y这三个键分别对应两种武器和道具。

擅长剑术的年轻剑士

弗瑞克
Frick
15岁·男

居住在生长着玛娜之树的伊露迦岛上，拥有爽快、奔放的性格。虽然在行动力上很值得信赖，但有时却会因此而陷入危险。在被不知名的剑士所救之后，为了成为和他一样的剑士而不断磨练自己的剑技。在数年前的大灾难中失去了双亲和兄弟。

▶强烈的意志是主角力量的源泉，游戏中主角奋力克服逆境的剧情绝不会少。

◀以剑为主要武器的男主角，凌厉的剑法配合快速的攻击，能够在敌群中华丽地战斗。

剑

最基本的武器。攻击距离适中，速度快，能够一次攻击多名敌人，是实战的首选。特殊攻击是进行防御，能够减轻敌人直接攻击造成的伤害，还能反弹敌人的远距离攻击。特殊能力是能够破坏地图上的植物和罐子。剑的必杀技是向前方进行突进攻击，突进的同时会进行连续攻击，十分适合攻击一直线上的敌群，在突进的过程会将碰到的敌人全部弹飞。

切除杂草发现道具





◀防御时敌人的远距离攻击将统统弹回。

吉布儿 Tumble 16岁·女

热爱歌舞的美少女

她曾经是旅行乐团的一员，对歌舞表演很有心得。正义感和责任感很强，对礼仪也有很高的要求，相比同龄的弗瑞克来更像一个大人。在大灾难中失去了双亲和弟弟后，和故乡的同伴一起移居到了伊露迦岛上。





▲虽然和弗瑞克同龄，但责任感却十分强。在游戏中是一个像大姐姐一般的角色。

▶手持弓箭为武器，能够迅速远距离对敌人进行攻击。动作给人十分优雅的感觉。





弓

说到远距离攻击武器的话，当然非弓莫属了。在进行普通攻击时会出现准心，此时可要好好瞄准，不然打不中敌人也是白搭。特殊攻击是释放范围攻击，让受到攻击的敌人都陷入异常状态。弓的必杀技是向敌人发射大范围的弓箭雨，会有数支弓箭射向敌人。在战斗中可以先将敌人聚集起来然后进行重创。



▲弓的特殊攻击，将武器当作乐器进行吹奏，使敌人状态异常。



不服输的豆丁战士



是个心直口快，不知道恐怖为何物的小家伙。无论是外表还是性格都像个小孩一样，不过他本人却不肯承认。父亲在大灾难丧生后，母亲也在生下他后不久离去了……和弗瑞克、昙布儿居住在同一个岛上，他们之间的关系亲密得就像亲兄弟一样。

▶ 波普竟然拥有召唤精灵参与战斗的能力。









◀ 讨厌别人将自己当小孩子看的波普拿着的是与身体毫不相称的链锤。

链锤

虽然和剑同样属于近战武器，不过攻击范围却要广得多。当然，缺点是攻击速度并不快。链锤可以向前伸缩进行特殊攻击，将碰到的道具拉回来。而碰到墙壁时可将主角拉向墙壁，让角色快速移动。链锤的必杀技是让链锤进行360度的旋转，攻击周围大范围内的敌人。由于攻击范围没有死角，在被敌人包围的时候十分有用。





必杀技



将道具拉过来

《魔法假日》正统续作震撼公布

魔法假日 五星连珠之时

NDS
魔法假日 五星连珠之时
◆Nintendo/Brownie Brown◆RPG◆预定2006年发售
◆日版◆人数未定◆自带记忆功能◆售价未定
◆对应周边未定◆推荐玩家年龄：全年龄
マジカルバケーション 五つの星がならぶとき

GBA玩家们还记得圣剑小组Brownie Brown在2001年给我们在GBA上带来的第一款游戏吗？对，就是那款原创的RPG游戏——《魔法假日》，凭借唯美的画风和独特的系统，这款原创RPG获得一片赞誉，而现在，圣剑小组将在NDS为我们带来《魔法假日》的正统续作——《魔法假日 五星连珠之时》。值得一提的是，游戏的副标题——"五星连珠之时"还是任天堂的岩田聪社长所取的。下面就让我们来看看这个新的《魔法假日》会有哪些惊喜带给我们。

NDS 劲作七连发 HIT4

双屏的《魔法假日》

首先我们来看看游戏如何利用NDS的双屏来显示画面。从右面的图片可以看出，游戏的主要画面出现在下屏，上屏用来显示地图。当出现特定的场景或剧情时，游戏会用两个屏幕结合表现出一个大魄力的画面。这样的显示方式应该算中规中矩的。用下屏幕表示游戏的主要画面，应该会加入触摸的应用吧，比如在地图上移动时，点击特定的地点就可获得地上的道具，前作中就有很多道具散落在地面上的。



▲上屏幕是地图画面，下屏幕是主要游戏画面。


▲当出现特定的场景或剧情时，上下屏幕会结合表现一个大画面。

直击"圣剑小组"——制作秘史访谈



井上信行
本作监督
Brownie Brown董事，担任本作的剧本、剧情演出、总监督等工作，曾参与制作过《圣剑传说 玛娜传奇》，还编写过有声电子小说的剧本。

龟冈慎一
本作制作人
Brownie Brown社长，除了担任本作的游戏制作，还兼任本作的角色设计，曾参与制作的游戏有《圣剑传说 玛娜传奇》、《新约圣剑传说》。

移动星球，创造出有利的状况？

——据说要在各个星球之间来回穿梭，那么是否会发生因为时间流逝，星球的排列发生变化之类的情况呢？

井上 您说的没错，会有这种情况。在本作中，星球因为时间的流逝而发生移动，每个角色和星球都有各自对应的属性存在，他们之间都是有密切联系的。

——也就说，各个角色都会受到星球的影响吗？

井上 是的。另外，在冒险的中途还可以学到移动星球的魔法，所以只要学会这一招，就可以按照自己的意愿变化角色的属性了。



不变的主题——寻找失散的同伴

GBA版《魔法假日》讲述的是主角为了找寻失散的同伴，而在各个异世界冒险的故事，本作仍然延续了这个主题，主角会在各个星球之间找寻失散的同伴，而冒险最初开始的地点还是在魔法学校维尔奥维斯普(ウィルオウィスプ)，不过，本作登场的角色都是全新的。

▶故事开始的地点仍然是魔法学校维尔奥维斯普。



乘坐“魔火箭”，以宇宙为舞台

前作中主角乘坐魔巴士穿梭于各个异世界，而本作的舞台一下子壮大了许多，主角将会乘坐“魔火箭”，在各个星球之间来回。舞台的扩大，交通工具的升级，让本作的冒险变得更加奇幻和富有魅力。

◀这就是本作的交通工具——“魔火箭”，在各个星球之间穿梭就需要利用这个了。

——可以移动星球？

井上 是啊，那可真是要用吃奶的力气才行啊。(笑)移动星球，创造出有利的状况后再与敌人战斗，这是本作战斗的一个重要要素。

——在星球的攻略上有没有特定的顺序呢？

龟冈 在游戏初期必须按照固定剧情前进，不过从中期开始便可以自由在星球间来往了。

——在星球上或者原野上，相比于前作有没有什么新要素呢？

井上 本作新加入了一种原野上的魔法，可以用它来破坏挡路的岩石等障碍，我们还在考虑加入更多的魔法，根据障碍物的不同，适用的魔法也不一样，希望玩家能够灵活利用这些魔法，自己找出前进的方法。

搭乘“魔火箭”在各个星球冒险

——本作也是从魔法学校维尔奥维斯普开始冒险之旅的吗？

井上 是的，主角们最初也是从维尔奥维斯普开始出发的。故事讲的是某一天，魔法学校的马德雷努（マドレーヌ）突然离开自己的星球，于是学生们为了找寻老师而展开了冒险。

——既然马德雷努老师会在本作中出现，那么就表示本作将延续前作的剧情了。

井上 是的。不过本作的故事并不是发生在离前作短短几年之后，而是相隔较长的时间，所以本作的的主角们全都是新角色，前作的那些角色会不会再次出现，现在还不知道呢。

——这样的话，马德雷努老师的年龄会是多少呢？

井上 由于要在分散在宇宙之中的各个星球之间来回穿梭，而各个星球的时间流逝都不一样，所以像老师的年龄是多少这个问题，在游戏的设定上是没办法解释的。(笑)

——原来如此。(笑)不过要在宇宙中旅行的话，用什么交通工具呢？

龟冈 主角们会搭乘一种叫“魔火箭”的交通工具在宇宙间来回，这个交通工具就代替了前作中“魔巴士”的地位。主角就是乘坐这个“魔火箭”前往各个星球，找回失散的同伴的。

——前作中除了主角，还有多达15位的同伴，那么本作呢？

龟冈 因为有玩家抱怨15个同伴实在多到让人记不清，所以……(笑)虽然这次同伴数目减少，但是相对的每个人的事件就增多了，所以对每个角色的刻画就更有深度了。

活用触控笔的战斗

游戏的战斗会活用NDS的触摸功能，当角色攻击时，如果掌握好时机点击屏幕，会使普通攻击变为会心一击，可大幅提高攻击力，这样强调操作性的战斗方式应该会让玩家更有投入感吧。

◀这是在与BOSS的对决吧，不知道本作的战斗是不是还是6人小队。

关于GBA版《魔法假日》



《魔法假日》是曾制作过《圣剑传说》的Brownie Brown小组在GBA上推出的一款全新RPG游戏，游戏讲述主人公为了救回被魔物捉走的同学而来到异世界冒险的故事。游戏中可以加入的同伴多达15人，各人都有着自己特有的魔法和特技，而精灵在游戏中占据着极大的分量，16种属性的精灵共计112只隐藏在各个地方，寻找精灵的乐趣也为游戏增色不少。

收集AMIGO会有新角色登场

——操作上有没有活用NDS的触控功能呢？还有NDS的Wi-Fi功能。

井上 操作方面，我们设定成主要利用触控笔来操作。而在战斗中，如果攻击时掌握好时机点击触摸屏，会使普通攻击变为会心一击，可以使攻击力提升。

龟冈 但是考虑到游戏的平衡度，也并不会设计成非要会心一击才能过关的情况，这只不过是对操作技巧的一个奖励罢了。

——那么有没有什么利用到麦克风解谜的要素呢？

龟冈 现在还没有考虑过，不过因为还在开发阶段，今后说不定会实际加进去哦。（笑）

——原来如此。另外令人好奇的是，本作有类似于前作的“AMIGO系统”那样的，让玩家之间互相联动的要素吗？

龟冈 因为“AMIGO系统”获得了玩家好评，所以在本作中我们将它保留了下来，这次我们采用的是以邂逅通讯的方式来结交AMIGO。

——也就是采用和《任天狗》一样的结交方式吗？

龟冈 没错，就是这样，在邂逅的瞬间，彼此就为成为AMIGO。结交了AMIGO后在战斗中就能使用特别的AMIGO魔法，召唤AMIGO同伴前来帮助战斗，结交的AMIGO数量越多，战斗中前来帮忙的AMIGO也就越多。

——要结交AMIGO好像会很累呢！（笑）

井上 就是说啊。（笑）不过，结交了许多AMIGO后，有可能会拿到特别的道具，甚至会出现隐藏角色。我们在游戏中设定了许多这样的要素，让联机通信变得比前作更有趣。另外，这次还可以发送信息给其他的AMIGO哦。

——可以发送信息真是令人兴奋的要素。那么，有没有利用AMIGO进行的联机小游戏呢？

井上 前作中有一个叫“Let's AMIGO”的通信对战模式，我们现在是打算加入类似的东西到游戏中，因为目前具体的规则还没有决定，所以这里也不好详细说明，不过我们打算做成类似于和其他玩家争夺宝箱，或者合力收集道具这样的模式。

——会不会利用双插槽与GBA版前作联动，把前作的道具继承到本作中来？

井上 嗯，说不定会加入这个要素吧，不过目前为止还没有实际采用到游戏中去。

龟冈 我们是想过要做了，不过可能要看发售日了。（笑）

——我们很期待啊。（笑）那么最后请两位给玩家说几句话吧。

井上 这次和前作一样，是一个会出现很多种族的热闹游戏，请大家期待。

龟冈 本作在名称上之所以没有冠上“2”是因为在系统上活用了NDS的特殊机能，大幅改变了游戏方式的缘故。不过话虽如此，本作依然跟前作一样，是一个会有许多井上风格的角色登场、剧情有欢笑有泪水的游戏，内容上的的确确就是《魔法假日》，所以敬请各位玩家期待吧。

文 马修



DS

化身为一名猛将杀入敌群以一当千，于乱军中取敌将首级，这便是"《真·三国无双》系列"的魅力。早先光荣曾许诺会推出NDS版，但之后便再无音讯，经历了GBA版的发售，2005年E3展、2005 TGS展，还是没有任何消息……而在近前NDS公布的137款大作中，终于出现了这个让玩家期待已久的《真·三国无双DS》的名字，并相继公布了多张游戏图片，下面，就由马修来为大家介绍一下该款作品。并听一听制作人白幡都弘先生的采访谈话。

NDS	真·三国无双DS
	◆Koei◆ACT◆预定2006年◆日版
	◆人数未定◆自带 记忆功能◆售价未定
	◆对应周边未定◆推荐玩家年龄未定
	真·三国无双DS



等到花儿也谢了……

沿袭GBA系统的无双新作

PSP版《真·三国无双》虽然在系统方面缩了水，但战斗时仍完好地保留了原作人物的美形和战斗时横扫千军的畅快。但以NDS机能想做出那种效果很难，于是，NDS版便在GBA的系统基础上进行了大幅强化，一个全新的、系统渐驱完美的掌机特色的《无双》也许会随着本作的发售而诞生。下面就会将这些溶于新系统中的GBA强化系统详细介绍给大家。


▲GBA版的《真·三国无双A》，虽然受到机能的限制，但游戏素质相当高。


▲将平台转移到机能大大增强的NDS上的"大头无双"，真是让人期待啊。而且据说以NDS的机能，最多可以实现同时显示100人！

Q版的3D无双猛将

Q版无双猛将风格来自于GBA版的《真·三国无双A》，深谙如何讨玩家喜欢的光荣显然比那些执意要在GBA上做头晕眼花3D游戏的欧美厂商聪明得多，于是，GBA上便诞生了砍杀快感仍在、人物却可爱得一塌糊涂的"大头无双"。TGS期间，光荣又将此种风格的《无双》用到了手机上。如今，NDS版也沿袭了这种风格。

虽然NDS机能不如PSP强大，但比起GBA却是大大进化，于是厂商根据NDS的机能，便将这样一部斜45度俯视的、人物虽然仍然大头但也立体化的全新的《真·三国无双》带给了玩家。虽然不及正常比例看着帅气，但其可爱的风格却更能吸引众多对三国及三国游戏不大了解的低龄玩家。


▲大头版的赵云在奋勇杀敌，从台阶上去就该是和张角决战了吧？

越战越强的战斗系统



▲高等级的关羽发动的效果非常夸张的无双乱舞。

本作承袭GBA版的能力装备系统并进行了大幅进化。前作的6项强化要素仍然得以保留，各能力的排列次序并不固定。总之，本作中玩家仍将体会到“能力装备系统”带来的越战越猛的爽快感和成就感。

另外，本作依旧有武将升级的概念，本作中随着武将的升级，不仅增加攻击、防御等各种数值，还会使无双效果更加华丽，威力当然也更大。有了这两点要素，玩家就能在游戏中很还地体会到越战越强的爽快感了。

在NDS上体验一扫千军的爽快吧！

武将更换系统

“《真·三国无双》系列”一直是选定一个武将一路打通，本作则可以根据战况的需要来切换自己所操作的武将，合理地切换武将，将是本作取得最终胜利的关键之一。

本作的武将没有什么特别要求，只要是己方登场的武将，都可以通过点击下屏来实现即时切换，这样就可以一场战斗培养多名角色。而原本系列中一些棘手的问题也会因为切换系统的加入而迎刃而解了，比如被敌兵团团围住总大将时，玩家就不用让正在前线打得正爽的武将回来救急，只要将角色切换成主大将，一阵连砍加两个无双乱舞，便可将这些虾兵蟹将们一扫而光。而且武将的定义范围很广，除了可以选用的众猛将，平时经常让玩家恨铁不成钢的大众脸们也可以换来操作，让你也体会一下大众脸的苦衷——弱不是我的错，而是制作人偏心……有兴趣的话，你还可以捡一名大众脸不断练级强化，搞出个超级大众脸出来。



▲下屏显示出了夏侯敦和周瑜的名字，要切换的话就趁发动无双乱舞时切换过去吧。

大众脸都可以操作了！

游戏的主题——简单、爽快、易上手

制作人特意提到，本作的主题是简单、爽快、易上手，可以肯定，本作在操作上依旧会一如既往地简单，而众多要素的取舍标准也都是以这三点为依据，既然如此，GBA版上让大众非常不满的“走格子”也应该为流畅的大地图战斗所替换掉，画面上看，确实是真真切切的完整的黄巾之乱的地图，而且走格子系统下战斗中应有的时间限制和击破人数限制在本作画面中也没有出现——《真·三国无双DS》能否成为掌机上第一款采用大地图连贯作战的《无双》？让我们拭目以待。



▲用蓄力攻击华丽地杀敌吧。

猛将再掀掌机无双热潮

全新的人物形象登场！

和前两款掌机上的《无双》不同，本作人物形象完全经过了重新绘制，看来光荣要在"大头无双"中将可爱进行到底啊！















制作人白幡都弘专访



白幡都弘：《真·三国无双DS》的游戏制作人，参与过《真·三国无双A》、《钢铁的咆哮 WARSHIPGUNNER》等游戏的制作，以下采访中简称为白幡。

让系列FANS以外的玩家也体会到游戏的乐趣！

——本作的风格看起来和以前有些不同哦。

白幡：是啊，这次的角色设计主要考虑到让从小孩大人都能接受，从目前设计出来的7名角色来看，也确实表现出了《真·三国无双DS》特有的世界观。

——确实是这样！

白幡：在角色的设计上，我们吸取了系列

2、3代作品的优点，同时又维持了不错的平衡感。

——游戏一共会有多少名武将登场？

白幡：以目前的开发情况来看，这个数字还不能确定，但我希望让玩家们能尽可能多地使用到更多的角色来享受这款游戏的乐趣。不过本作是希望让该系列和"《三国志》系列"的FANS以外的玩家也能充分体会到游戏的乐趣的，所以我认为，只是为了增加人数而加进去一些他们(FANS以外玩家)不认识的武将，并不会让他们觉得有趣。当然了，在角色选择上，我们会以知名度比较高的武将来优先选用。故事方面，也准备选那些能让并不太了解《三国志》的玩家们也能感兴趣的内容。NDS的低龄玩家很多，希望年龄较小的玩家们也能体会到本作的乐趣。

——游戏有没有用到通信机能？

白幡：当然有，像格斗术语所说的"演武"，我正在考虑用这种形式来对战。当然了，也希望通过Wi-Fi连接功能，来举办一些诸如评比玩家段位等的锦标赛。

——相对于以动作方式来战斗的对战，这种方式看起来也别有一种乐趣呢。

白幡：就是这样。我正准备给本作加入一些迷你游戏，并且让这些迷你游戏充分利用到NDS的双屏及麦克风等功能，特别是双屏操作，在本作中非常重要，可以说，没有双屏功能就体会不到本作游戏的乐趣。

系列前所未有的新系统大满载！

——具体说，这些功能会用在哪些部分上呢？

白幡：以前的"《无双》系列"作品，都只能操作一名武将进行游戏；这次只要是出现在战场上的我方武将，都可以在战斗中随时切换去操作他。只要用触控笔点下屏战场上的武将，就能立刻切换过去并操作该名角色。

——战略性得以增加啊。

白幡：因为战况是随时改变的，比如有的武将需要救出，或是有的已经靠近敌方总大将正要进行突击，在这时选择武将切换，将是取胜的关键。

——有没有武将成长要素？

白幡：有，基本上还是积累经验值以提升等级，打倒的部队越强，得到的经验值就越多。至于是集中培养一名武将，还是加强整体实力，就由玩家自己决定了。

——也就是说，普通武将也能操作了？

白幡：对，因为在刚开始时玩家选择的势力不可能很强，所以普通武将也很重要。虽然不可能有主角武将们那样华丽的视觉表现，但确实能够实现操作。

——能对各个武将下达命令吗？

白幡：我觉得，如果玩家介入到NPC的指令下达，那就会让玩家不得不以思考什么指令为优先，这样，就有可能破坏了系列一贯所强调的"简单、爽快、易上手"，这么做的结果反而是得不偿失。在战斗中确认战场情况，然后根据具体情况来切换武将，希望这种独特的系统能给玩家带来更多的乐趣。

——有没有其他NDS版特有的机能呢？

白幡：因为GBA机能限制不能让很多人同时出现，所以不容易带给玩家敌人蜂拥而至的感觉。但在NDS上却可以让相当多的敌人同时出现，让玩家很容易就就找到一骑当千、横扫千军的爽快感。

——看来同屏出现的人数很多啊。

白幡：这正是本次的主题——帅气又热闹！

——画面效果也制作得相当华丽哦。

白幡：因为角色的能力成长之后，画面特效也会随之变得更加华丽，而用成长起来的角色来打倒敌人所获得的爽快感，也会越来越强烈。还有，在本作中。如果能顺利地使出连续技，那么招式的名称将会以画面特效的方式显示出来；将各种招式组合出来还会出现新的技能，特定的武将还可以使用原创的招式哦——希望这些也能给大家带来更多快乐。

——请对正在期待本作的玩家说几句话吧

白幡：像地图上的连弩炮，或是事件中用触摸屏、麦克风让玩家更积极地参与的等新要素，目前还都在开发之中。下次，将会有更多更有趣的东西提供给大家欣赏，请各位耐心期待。



▲连弩炮已经确定在开发中，这里又出现了在原作中被称为"高橹"的防御工事，不知能不能破坏掉。

文 LIKY

任天堂与Square Enix再度携手

马里奥篮球 3on3



NDS 马里奥篮球3on3(暂名)

◆Nintendo/Square Enix◆SPG◆预定2006年◆日版
◆人数未定◆记忆要求未定◆容量未定◆售价未定
◆对应周边未定◆推荐玩家年龄：全年龄
マリオバスケット3on3

说起马里奥，他真是一个全能明星，这位大胡子水管工自从在FC上因为钻下水道成名之后，便开始不务正业地干起了多个行当，开过卡丁车，打过网球、高尔夫，还在麻将桌上大杀四方，现在他竟然跑到篮球场上玩起了扣篮，真是一个精力十足的家伙啊！

有着马里奥以及任天堂众多明星活跃其中的《马里奥篮球3on3》(暂名)即将在NDS上登场了，正如游戏名表示的那样，游戏是3对3式篮球比赛，双方交替进攻、防守，与普通的街头3对3篮球类似，但是本作的操作方式相当引人注目，到底有什么不同？赶快往下看。

画面构成

上屏是游戏的主要画面，画面中心是玩家控制的角色，场地和角色全都是3D构成。而下屏则表示了球场的地图以及角色的图标，还有自己和对手的得分情报。下屏同时也是操作的区域，运球、传球、投篮等操作全都要通过下屏来完成。从上屏的画面效果来看，游戏的3D画面水准还相当不错哦！



▶游戏的画面水准看起来相当不错。

直击制作人 探访制作秘闻



任天堂
野中丰和
企画开发部 制作人
参与制作：《超级马里奥体育馆》(NGC)、《耀西的万有引力》(GBA)



Square Enix
东 慎
总指挥
参与多个游戏的制作及画面的艺术指导。

梦幻般的合作 汇集于《马里奥篮球》

——真是没有比这个令人吃惊的合作了，这次合作的契机是什么呢？

东慎（以下简称东） 当我初次看到NDS的触摸屏时，我就想，能在上面做出什么来呢？篮球运动中的运球、传球、投篮？这些想法开始浮现在我的脑海中。

——那个时候就开始想到马里奥了吗？

新感觉篮球游戏登陆NDS

独具特色操作方式



▲点击触摸屏的左半部分，马里奥会在左边运球。
▲赶快点击触摸屏的右半部分，马里奥会调整到右边运球。

游戏最大创新就在于灵活运用触摸屏来操作，运球时，玩家需要不断用触控笔点击下屏，而游戏中的角色会根据你点击的频率来拍球，当玩家点击的速度变快时，角色拍球的动作也会变快，点击的速度变慢，角色拍球的动作也会变慢。拍球速度的快慢将会影响到移动的速度，拍得越快，移动的速度就越快。而点击触摸屏位置的不同，角色的运球姿势也不一样，具体大家可以参看图示。至于角色的移动方向，则需要玩家用十字键来操作。

除了带球，传球和投篮也是在触摸屏上完成。传球是向左或者向右横着画一笔，而投篮则是向上画一笔。如此新颖的操作方式，在篮球游戏历史上也是绝无仅有的，不得不佩服制作人的创意。

充满《马里奥》风格的舞台

除了我们熟悉的马里奥、耀西等角色，游戏中的舞台同样充满了“《马里奥》系列”的风格，各个篮球场都巧妙地融入了这些要素，而且机关、道具的配置都会贴合原作，玩家看到这些相信也会熟悉无比吧。


▶看看这个球场，分明是库巴的城堡嘛。



东 还没有，不过按照当时设想的世界观，与马里奥的形式比较接近，于是就试着去找任天堂的人提出了。

野中 他们提出的不是RPG，也不是ACT，而是篮球？真是有点让人吃惊呢！（笑）但是SE作为一个企画能力和制作能力都相当强的公司，我们还是没什么担心的。因为想在游戏中使用马里奥这个角色，所以他们向我们咨询了一些意见。

完全使用马里奥世界观的篮球游戏

——怎么将马里奥的世界观融入到本作中去的呢？

东 是这样，比如使用道具来妨碍对手，就像很多马里奥游戏那样。

野中 篮球运动在日本并不太流行，大家对篮球的认知似乎也有些障碍，这次我们完全活用了马里奥的世界观，给角色们加入了各种特技、必杀技，希望能让大家玩到一个有趣的篮球游戏，而不会有那种障碍感。

东 另外在游戏中，地面上会有“？”箱子，带球到那里的话便可取的金币，像这样收集金币也是游戏的一个要素。

——除了收集金币外，还有些什么地方与其他的篮球游戏不同呢？

东 最大的不同当然还是这种特有的“马里奥风味”了，道具、金币，这些要素的加入

必杀技

类似于《马里奥网球》、《马里奥高尔夫》，本作中的角色们都会自己的独门必杀技。（必杀技似乎成了此类游戏不可缺少的要素了）发动必杀技必须在触摸屏上进行特定的操作，比如画出特定的图案。虽然操作起来有一定难度，但是成功后相信会令玩家成就感十足的，而且必杀技也是得分的重要手段。



▲马里奥的火焰扣篮，威力看起来很大啊。



使用道具陷害对手



▲可怜的瓦里奥，是被炸弹炸到了吗？

使用道具来陷害对手，玩过《马里奥赛车》的玩家一定对此不会陌生吧。看起来，本作也融入了这个系统，使用龟壳打击对手，扔出香蕉皮让对手滑倒……这一幕幕在《马里奥赛车》中屡见不鲜的景象很快在篮球场上也会看到了，比赛会因此变得更加激烈了。

让本作比起真实的篮球游戏更有游戏性吧，也许这些要素也正是大家最想玩的吧。收集道具陷害对手，收集金币增加得分，这些东西，好像也只有马里奥类的游戏才能干吧。（笑）

——的确是。（笑）那么，所有的角色都有必杀技吗？

东 是的。在触摸屏上进行特殊操作的话，就可以使出必杀技，根据角色的不同，操作方式也不一样。

野中 不过使出必杀技后，如果被对手防御住的话，那可就有危险了。

有哪些角色登场呢？

——已经决定有哪些角色登场了吗？有必须登场的角色吗？

野中 必须登场的角色……

——马里奥是一定要登场的吧。（笑）

东 因为是3对3的形式，每一队都要有



并不是第一次上篮球场

其实对于马里奥来说，他并不是第一次出现在篮球场上，早在2005年EA制作的《NBA街头篮球V3》中，他就与路易、碧奇公主3人客串到游戏中一把，与NBA的众多明星同场竞技，已经上演了一出“马里奥篮球”的好戏，如果大家有条件的话，不妨先去体验体验那款游戏吧。







▲▶在《NBA街头篮球V3》登场的马里奥和路易，正在与NBA明星对决呢。

3人，所以登场角色必然是很多的。

野中 可能比《超级马里奥体育馆》的角色还要多。（笑）（LIKY注：《超级马里奥体育馆》是任天堂于2005年7月在NGC上推出的一款以马里奥、路易等角色为主角的棒球游戏，登场角色共计54名。）

——哦，那么有隐藏角色吗？

野中 这个就要看我们合作后的结果了，很可能会有哦。（笑）

——啊，那这个合作部分真的让人非常期待啊。

东 是、是这样。（苦笑）

野中 我们以后也会考虑玩家的意见加入某些角色的。

——像吉祥物之类的角色，如果他们要是做出扣篮之类的动作是不是会有大问题呢？

东 大问题？什么意思呢？

——他们是不是要踩在马里奥的身上扣篮呢！

野中 是否会发生这样的事情，其实我现在也不知道，这也要看合作方的意思了。

——那么现在麻烦事最多的就是东先生了。（笑）

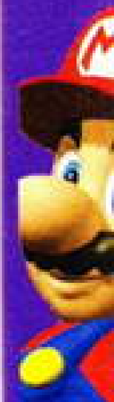
野中 说实在的，现在我们是把能够做什么和不能够做什么都放到一边，只是想先协调好合作部分，确定总的制作方向，所以请你饶了我们吧。（笑）



——好吧，那请对玩家说几句话吧。

东 请一定要试试在触摸屏上打篮球，你会获得全新的体验，这种操作方式是以前从未有过的，你会得到很多乐趣的。而且，请大家期待这种马里奥风味的游戏。

野中 这次游戏的系统、操作都是相当有趣的，我想它一定会成为2006年的大作，对篮球了解和不了解的人都可以轻松上手，请大家期待吧。



文 胧月

天诛DS

NDS	天诛DS(暂名)
	◆FromSoftware◆ACT◆预定2006年春◆日版
	◆人数未定◆记忆要求未定◆售价未定
	◆对应周边未定◆推荐玩家年龄：未定
	天诛DS(暂名)

说到《天诛》大家想必不会陌生。该系列一直被称为"最真实的忍者动作游戏"，完全舍弃普通忍者题材游戏里的大砍大杀，以潜入和暗杀作为游戏的关键词，将忍者的隐蔽性刻画得入目三分。当《天诛DS》公布时，就有人在考虑这款游戏要做成什么样子才有足够的吸引力？现在答案出来了。



全新的《天诛》闪亮登场！

天诛是什么样的游戏？一名黑衣忍者，悄无声息地接近，在对方尚未觉察之际用刀割断其喉。在玩家自以为已经烂熟了这样的模式时，打破常规的《天诛DS》让人眼镜一亮。潜入依旧，暗杀依旧，不同的是，我们的主角已经不需要近身实施忍杀任务了。

怎么样，是不是在被该系统吸引的同时又产生了一点疑问？如果忍具素材和忍具都用完了，我们该如何杀敌呢？制作方目前正在考虑设计一种非消费型的忍具，力求不会出现无忍具使用的状况。

制作秘话——游戏制作人访谈



谷口笃士

FromSoftware开发部部长谷口笃士（以下简称谷口）。代表作——《RUNE》、《九怨》、《义经英雄传》。

以另类的方式表现《天诛》

——在NDS上推出《天诛》的契机是什么呢？

谷口 我个人非常喜欢任天堂的硬件。当时NDS发表的时候，我就非常感兴趣了。我想，利用触摸屏实现另一种忍杀的方式，不是会非常有趣吗？

——故事依然和系列前作紧密相连吗？

谷口 是的。本次的故事是镶嵌在系列故事中的某处，不过到底是哪里还是秘密。（笑）

布置忍具陷阱时采用俯瞰视点

——在布置忍具陷阱时画面变为俯瞰视点，为什么要这样设计呢？

谷口 本次《天诛DS》假如采用背面视点会有很多不方便的地方。使用俯瞰视点也是为了让陷阱更容易布置。

——紧贴墙壁时，视点会变化吗？

谷口 这个我们正在研究。对敌人的行动进行观察预测也是《天诛》的动作要素之一。所以我们会尽量不让玩家感觉吃力地来调整视点。

——比起背面视点，用俯瞰视点观察敌人能更好地把握距离啊。

谷口 这次不是有双屏吗？上屏我们给玩家系列前作的感觉。同时，下屏会用标记表示敌我位置，我们现在正在考虑是否让这些标记同时表示出敌人的面向和视野范围。

忍具通过素材来合成，享受收集素材的乐趣！

——本次，大约会有多少忍具登场呢？

谷口 实际上，本次忍具是用各种素材合成出来的。

——合成？

谷口 比如说手里剑，就需要用铁矿石和某种东西合成得来。

——那么，我们在关卡中可以捡到的东西不是忍具，而是素材？

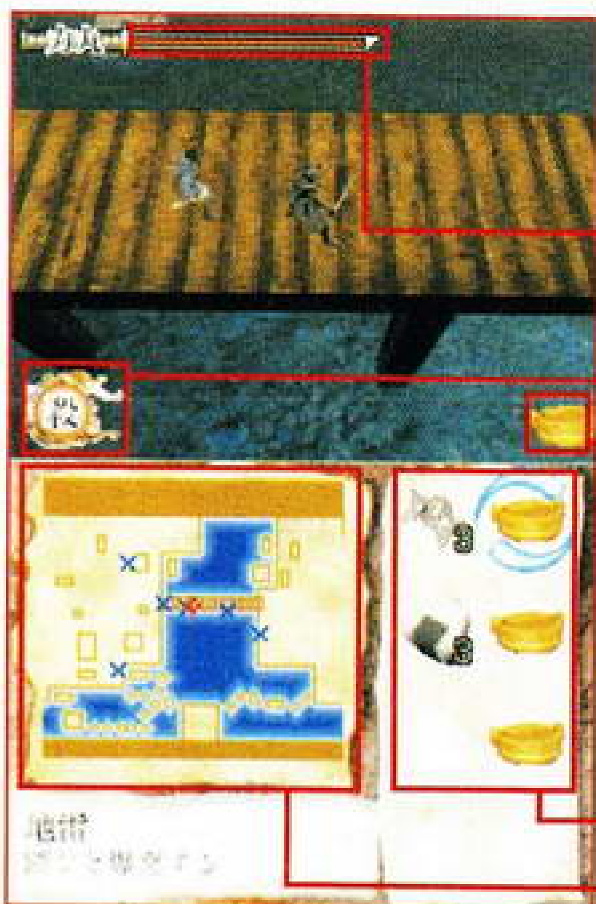
谷口 是这样的呢。这其中还有一些稀有素材，能和特定素材进行合成，这样对于忍具的使用也是一种制约。

——我们所熟悉的麻痹团子也可以用素材合成？

谷口 嗯，果然没有麻痹团子是不行的啊。不

关键词：忍具

忍具自系列初代以来就存在，可从来没有像本作中这么重要过。如果说以前的《天诛》都是以尽可能少的使用忍具作为上级者晋阶的标准之一，那么《天诛DS》就是在鼓励我们使用忍具、用好忍具。使用忍具，是本次的主要杀敌手段。



主画面 游戏的画面自然要粗糙一些。通常画面中依然有两种视点，分别是背面视点和俯瞰视点，有助于我们在行动时仔细确认周围的状况。

血槽 红色条完全减完时主角死亡。

警戒灯 表示主角距离敌人的距离以及被敌人发现的危险系数，一旦被敌人正面撞见，该灯就会变成橘红的火焰色。

忍具 该位置的忍具处于待机状态。

副画面 显示该关的地图和自己的忍具箱。地图中的红色手里剑和蓝叉分别表示主角和敌人的位置，同时利用该触摸屏可以便捷地设置各种忍具陷阱。

道具箱 这里的三种道具分别表示地雷、手里剑和饭团。

地图 熟悉每关的地形是玩好“《天诛》系列”的前提。

忍具忍杀！

在关卡前的准备画面可以选择自己要携带的忍具，根据关卡的状况选择适合的忍具吧。忍具可以通过忍具素材来合成，使用不同的忍具杀死敌人，下屏里显示的字也有所不同。刀刃系忍具实施的是“斩杀”，而地雷忍杀敌人后出现的字样则是“爆杀”。值得称道的一点是，多个忍具在忍杀时可以形成连技，如“爆爆斩杀”。



▲准备画面。选择忍具一定要慎重。

过现在还没有想到素材该是什么。关于忍具我们还一直在思索该怎么做，其核心就是忍具陷阱的连锁。力求让连锁变得简单。

——那么，本次主人公并不会直接杀死敌人，而是靠各种陷阱克敌对吧？

谷口 是的。不过考虑到“《天诛》系列”的FANS有很多，系列前作中一些好的玩法依然会尽力保留。

——关卡数大约有多少？

谷口 很多。有时候自己都会觉得太多而想去掉一些呢。（笑）不过一般关卡用5～10分就可以破关了。

——感觉游戏可以玩得很轻松。这是刻意考虑到掌机平台的因素么？

谷口 是的。像我在用掌机玩动作游戏的时候，画面便会摇晃。从这个意义上说，掌机不太适合动作游戏。所以我们在制作时适量降低了动作要素的比例成分。

——原来如此。那么游戏会以什么样的方式来推进流程呢？

谷口 游戏除了最快通关所必须经过的关卡外，还准备了很多支线剧情。

——像《天诛　红》那样，重复玩同一个关卡，能够玩到不同的内容么？

谷口 是的。这样一来，即使是相同的关卡也会发生不同的剧情，我们下了很大功夫去做。

——最后，向读者以及《天诛》FANS们说句话吧。

谷口 这次的《天诛》和以往的相比是一个全新的作品。运用触摸屏，一定能够体验《天诛》的别样乐趣。

掌机情报站

ALL THE LATEST POCKET GAME NEWS!

S 软件 Software 初代《心跳回忆》移植PSP，限定版计划同时启动

元祖美少女恋爱游戏"《心跳回忆》系列"去年刚刚迎来了十周年纪念，虽然这个系列的人气度早已大不如前，但Konami显然还没有完全放弃它，系列的两款旁系作品PC版的《心跳回忆ONLINE》和PS2版的《心跳回忆 Girl's Side 2》目前正在紧锣密鼓地制作之中。而除此之外，Konami又在11月1日宣布将把系列初代作品《心跳回忆 永伴你身边》(以下简称《心跳FWY》)于明年春季移植到PSP上。作为整个"《心跳》系列"中最受玩家好评的一款作品，《心跳FWY》当年为玩家们塑造的藤崎诗织、虹野纱希和片桐彩子等虚拟偶像直到今天还在玩家心目中挥之不去。从目前公布的PSP版画面中我们可以发现，游戏和之前Atlus的《公主的皇冠》一样，并不是真正的16：9画面，而是单纯地在原4：3比例的画面外加了一个边框而已，而且在画面上也没有经过任何强化，可以说是真正的"原汁原味"。



除了普通版外，Konami还同时宣布了本作限定版的制作计划。这款限定版将只在Konami的购物网站进行发售，而且在限定版的内容上也将完全由玩家来自己决定。从11月1日开始，玩家可以到该游戏的官方网站提供限定版制作的相关要求，这一民意调查将在11月14日正式结束。


▲酷爱运动的清川望，为人十分爽朗。


▲比起十全十美的藤崎诗织来，虹野纱希显得更加贴近我们的生活。


▲在追求女孩子之余，平时也要注意在各个方面强化自己。


▲要想成功追到女孩子，可得先过早已女好雄这一关。

E 事件 Event 任天堂公布2006年第一季度北美地区发售计划

在2005年即将离我们远去的时候，任天堂于近期公布了该社2006年第一季度在北美地区的发售计划，其中掌机游戏占了绝大多数，从中可见任天堂对北美掌机市场志在必得的良苦用心。

负责领跑发售计划的是与1月9日于NDS推出的《电子浮游生物》(Electroplankton)，这是一款很有创意的类似于音乐游戏的奇特作品，玩家将可以使用10种不同的演奏方式组合出多种多样和谐而动听的音乐。在北美，这款游戏

只可以在网上购买。第二款是于1月23日在NDS上发售的《True Swing Golf》，任天堂表示通过这款游戏玩家将体会到用触摸屏来玩高尔夫球游戏的全新体验。第三个NDS游戏是由任天堂一直以来的标志人物出演的《超级碧奇公主》，这场美女救英雄的好戏很快也要在北美上演了。第一季度最后一个发售的NDS游戏，也是最受期待的超级大作《银河战士Prime 猎人锦标赛》将于3月20日隆重登场，它将全面对应任天堂发售的Wi-Fi设备，届时大家将玩到一款全新形态的《银河战士》游戏。



除了NDS游戏外，还有两款很值得关注的GBA游戏，它们是《螺旋破碎机》和《幻想传说》，分别将于二月和三月发售。虽然以上的很多游戏之前都发售过日版，但就国内情况而言，懂英语的人毕竟要多过懂日语的人，美版的发售将使更多的国内玩家体验到这些游戏的精髓。

除了游戏的发售，任天堂还将在北美发售他们在日本大受欢迎FC版的GBM和新颜色的NDS，以配合游戏推动主机销量的进一步提升。

软件 Software 不让PSP独美，NDS版《新牧场物语》新作公布

1996年在SFC上首度登场的"《牧场物语》系列"明年就要迎来十周岁生日了！为了预祝《牧场》十周岁生日，MMV于11月1日举行了大规模的"《牧场》"新作发表会，"《牧场》系列"制作人、MMV代表取缔役社长和田康宏先生出席了会议，并宣布了三款"《牧场》系列"最新作。除了之前《掌机王SP26》上已经为大家介绍过的PSP版《无瑕人生 新牧场物语》以及平台未定的《牧场物语ONLINE》外，另外一款作品就是本次发布会上紧急公布的NDS版《魔法工厂 新牧场物语》了。

据悉，这款NDS版的《魔法工厂 新牧场物语》将会由曾经开发过DC版《罗德岛战记》、PS2版《光明力量NEO》以及NDS版《蛋兽英雄》的Neverland来制作。目前，该游戏仅仅公布了几张静止的截图，但是从这仅有的几张截图中我们就可以发现它与历代"《牧场》系列"都有着相当大的区别。据制作人高田诚先生表示，这次的《魔法工厂》在游戏方式上将会更加偏向于RPG，并包含有剑与魔法等幻想要素。在游戏中，玩家必须先利用怪物们的爱好来引诱它们上钩，捕捉到它们后就可以把它们带回牧场饲养，培养壮大之后可以把它们作为队伍的一员与敌人进行战斗。虽然《魔法工厂》在游戏方式上和之前的《牧场》作品存在着很大差异，但系列一脉相承的育成要素在游戏中还是得到了变相保留。

《魔法工厂 新牧场物语》将于明年发售，相信将会是《牧场》十周年纪念中的重要一环。



▲《魔法工厂 新牧场物语》的LOGO以及游戏中的两位主人公。


▲单从画面上很难让人相信这会是"《牧场物语》系列"的最新作。

软件 Software Konami诚意制作 PSP《宇宙巡航机》登陆

日前Konami公司公布了即将推出PSP版《宇宙巡航机》的消息，让无数FANS兴奋不已。

作为"《宇宙巡航机》系列"登陆PSP的首部作品，本作是一个类似于合集性质的作品，其中包括了《宇宙巡航机》的一到四代和一部外传，共五部作品，极具收藏价值。

当然除了原汁原味的这五个老游戏外，Konami还特意为PSP版新增了一些要素。首先当然是游戏画面的变化了，16：9的画面将使游戏玩起来更具魄力。不过其中的1、2代的战斗画面并不会改变，画面多出来的地方将用于显示战机的状态。其次针对掌机游戏的特点，Konami公司此次让《宇宙巡航机》具有了随时记忆的功能，并且读取该纪录后纪录还不会消失，这样玩家就可以反复以自己的最佳状态来挑战游戏了，真是十分体贴的设计。另外游戏还包括了一个影像欣赏模式和音乐欣赏模式，影像欣赏模式包括了系列在PS以及PS2上发售过的游戏的所有影像。而音乐欣赏模式则包括了系列所有发售过的游戏的音乐。

该作的日版将于2006年2月9日发售，而美版的发售日还未确定。



▲图为PS 2版《宇宙巡航机III & IV》廉价版的封面。

事件 Event EA举办程序大赛 发掘未来AI高级人才

EA公司日前宣布他们将举办一场面向学生的程序比赛，以提高人们对人工智能(AI)的重视和它对未来游戏界的重要性。

在这场被命名为"坦克大战"比赛中，参赛者将通过设计坦克对战用的人工智能程序来证明自己的能力。比赛的基础源代码由EA无偿提供给参赛者，而之后参赛者可以保有自己设计的程序的知识产权。



比赛将从2006年1月15日开始接受报名，到1月31日截止。根据赛程的安排最终的冠军将在2006年的3月15日诞生。

据EA的有关人士透露：本次比赛的重点将放在AI重要性地描述上，是否具有高超AI的游戏将是以后区分伟大的游戏和好游戏的的重要标志。"我们希望通过此次比赛能够发现一些真正对研究AI有热情又有天赋的人才。"

此次比赛主要是面对大学的计算机系的学生，其中包括了很多世界著名的高等学府，如：南加州大学、斯坦福大学等等，届时的比赛一定会非常精彩。

软件 Software SONY发布PSP"媒体中心"软件

当初SONY推出PSP时，就宣布要将其打造成为"21世纪的Walkman"。集音乐、影像、图片播放以及最重要的游戏功能于一身的PSP，是SONY推行它一体化生活理念的代表之作。不过可惜的是发售至今，SONY一直没能很好地解决如何让用户方便友好地使用这些功能这一问题。比如说需要另行购买PSP与PC的USB连接线，还有缺乏对如今PC上流行的文件格式的支持和相应的转化软件等等。

近期SONY终于拿出了这个问题的解决方案——"PSP媒体中心"，这个软件将使用户可以一步到位地将各种图片、影像、音乐转化成



PSP支持的格式，一切都只需要在按动几个键后解决。

目前该软件在SONY的官方媒体软件下载页面已有下载，不过需要支付19.95美元。另外11月22日还将会有该软件的零售版在各大商店可供购买，其中除了软件本身外，还包括PSP与PC的USB连接线，演示影像，和可以在SONY的网上音乐商店免费下载5首音乐的权利，该零售版售价29.95美元。

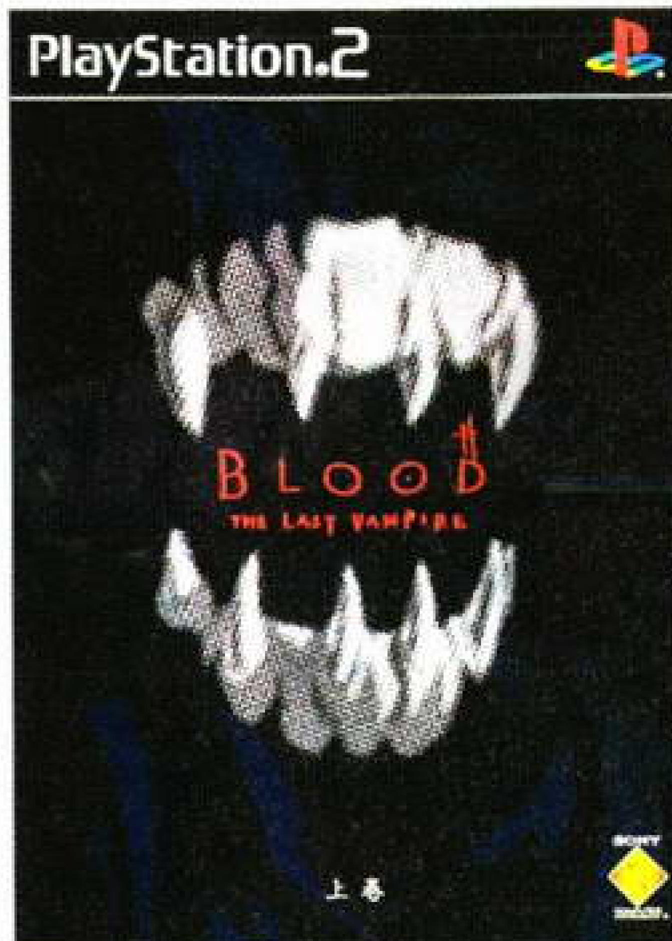
"PSP媒体中心"提供了广泛的文件格式支持，其中包括：mp4、avi、mpg、mov、wmv等影像格式，mp3、wav、wma等音乐格式，bmp、jpg、gif、png、tif等图片格式。

软件 Software 吸血鬼侵袭PSP，《互动剧场》再临掌机平台

由Production I.G和SCE共同打造的"《互动剧场》系列"今年7月刚在PSP上推出了以四季为主题的《双面女郎》、《拥抱季节》、《桑巴吉他》和《雪割之花》PS版四部曲的移植版。随着10月新番《BLOOD+》在日本的热播，SCE最近又宣布将于明年1月26日把"《互动剧场》系列"的第六款作品《BLOOD 最后的吸血鬼》搬上PSP平台。《BLOOD 最后的吸血鬼》原本是动画大师押井守的一部电影作品，之后被分成上下卷作为"《互动剧场》系列"的新作在PS2上发售，并取得了极高的评价。

也许是吸取了PSP版春夏秋冬四部曲定价不合理的毛病，这次PSP版的《BLOOD》将把PS2版的上下卷同时收录，并以4800日元的低价发售。除此之外，还将大大增加CG画廊中收录的图片并增加特殊动画。

"《互动剧场》系列"的其他两款作品《丑闻》和《监视者》目前尚未决定PSP版移植计划。



▲图为PS2版《BLOOD》上卷的封面。

软件 Software Taito新作《咒医 Dr.杜马丈太郎》来年发售



近日，老牌软件商Taito公布了一款PSP平台的最新作品《咒医 Dr.杜马丈太郎》，这款游戏将由曾经制作过《恶代官》等另类游戏的Global A Entertainment负责制作。

单从标题来看，玩家一定会认为这又是一款类似于《研修医 天堂独太》那样的手术游戏，但实际上，说得更贴切点的话，这将会是一款"除灵"AVG。游戏中玩家必须扮演除灵师杜马丈太郎，利用手中的灵刃去引导那些四处游荡、扰乱民生的恶灵。游戏在进行方式上和一般的AVG差别不大，都是按照章节来推进故事的。而其有别于其他同类游戏的，除了诡异的世界观外，最特别之处就是被称为"心灵搜查"的独特系统了。在心灵搜查中，主人公杜马丈太郎将会潜入灵之领域，亲自去调查恶灵的痕迹和存在。在整理好搜查内容后，等待他的，便是紧张的除灵工作。

这款风格独特的《咒医 Dr.杜马丈太郎》将于明年2月2日在日本发售，价格为4800日元。

《生化危机 死亡寂静》

已经确定将在2006年1月19日发售的初代《生化》的NDS移植版《生化危机 死亡寂静》目前宣布将会推出限定版。限定版的《死亡寂静》售价为6980日元，除了包括了游戏本体外，还将附带被称为"DS书皮"的NDS的特制保护套和一个带有"S.T.A.R.S"LOGO的特制挂绳。



《Mother3》

从N64跳票到GBA上的任天堂首席RPG"《Mother》系列"的第三作《Mother3》自两年前发表制作计划以来，一直都没有公布过详细消息。目前，任天堂官方网站上正式公布了该游戏将于明年春季登陆GBA，终于让苦苦等待的玩家有了盼头。



《成人脑力锻炼DS》

美国任天堂近日宣布，在日本合计销量已经突破130万大关的《成人脑力锻炼DS》和《轻松头脑教室》将于2006年在北美上市。这两款游戏在北美的正式名称将分别叫作《Brain Training》和《Brain Flux》。

《马里奥赛车DS》同捆版

将于11月25日在欧洲率先发售的任天堂大作《马里奥赛车DS》目前已经决定会推出NDS同捆版。同捆版的售价为100欧元，比单独购买NDS主机和《马里奥赛车DS》游戏便宜了10欧元。



FC特殊面板GBM也会在美国推出

在日本引起抢购热潮的FC特殊面板GBM同样也会在北美登场。这款特殊面板的GBM在北美的发售日是11月28日发售，售价为99.99美元。



7500个

英国任天堂近日宣布将在英国全土设置超过7500个Wi-Fi免费连接点。这个数字大大超过了日本和北美。其中日本地区免费连接点的数量为3000个，而北美则是6000个。

《漫画同人会 携带版》

原本预定于10月27日发售、后把发售日延期至11月10日的《漫画同人会 携带版》最近宣布再度延期。新的发售日定在了今年12月22日，售价不变。

《信长的野望 将星录》

继《信长的野望 天翔记》之后，Koei又将把"《信长》系列"中的《将星录》移植到PSP上。游戏将在今年12月发售，售价为4800日元。

《英雄传说 卡卡布三部曲 海之槛歌》

原定于本月23日发售的《英雄传说 卡卡布三部曲》中的最后一作《海之槛歌》目前宣布延期到2006年1月12日，延期的幅度将近两个月。另外，本作的网络漫画也已经开始在游戏的官方网站连载，有兴趣的玩家可以到网上进行观看。

《伊苏 纳比斯汀的方舟》

PSP版的《伊苏 纳比斯汀的方舟》自首次公布发售日来已经延期了大半年左右，几乎都快要被玩家们遗忘了。最近该游戏的官方网站终于正式开启，并公布了发售日为明年1月29日，售价为4800日元。



《机战MX 携带版》

作为第一款带有语音的掌机版《机战》，将于12月29日发售的《机战MX 携带版》还是颇受玩家们关注的。目前有消息称PSP版的《MX》中开始的"注目系统"中可选择的注目机体将由PS2版的1种扩展到3种。



最新日本掌机游戏周间销量榜

＊ 累计时间2005年10月17日～2005年10月23日 ＊

10月20日，掌机上发售了不少好游戏，因此这次的销量榜中还是有不少新面孔的。像《口袋妖怪方块》和《脑力锻炼器 携带版》等初登场就取得了不错的成绩，不知它们会在排行榜上停留多长时间呢？不过，有人欢喜有人愁，像发售前曾引起巨大关注的《为你而生》首周销量才刚过1万套，《研修医 天堂独太2》首周销量更是不到4千500套，与前作7万套左右的累计销量相去甚远。



第1位 口袋妖怪方块 NDS

游戏规则简单，容易上手，玩起来的感觉十分爽快。

周间销量 4万6910套
累计销量 4万6910套

◆Pokemon ◆PUZ ◆2005年10月20日发售 ◆3800日元



第2位 东北大学未来科学技术共同研究中心川岛隆太教授监修 脑力锻炼器 携带版 PSP

"教授"的威力果然非同小可，转战颓势的PSP平台也能获得如此佳绩。

周间销量 4万5857套
累计销量 4万5857套

◆SEGA ◆ETC ◆2005年10月20日 ◆2800日元



第3位 超级碧奇公主 NDS

游戏的画面风格非常可爱，给人一种童话般的感觉。

周间销量 2万9164套
累计销量 2万9164套

◆Nintendo ◆ACT ◆2005年10月20日 ◆4800日元



第4位 宠物蛋的小店 NDS

游戏中同伴们的造型都非常怪异夸张。

周间销量 2万5138套
累计销量 23万5308套

◆Bandai ◆SLG ◆2005年9月15日 ◆4800日元



第5位 东北大学未来科学技术共同研究中心川岛隆太教授监修 成人脑力锻炼DS NDS

从根本上来说本作还是通过一些简单有趣的小游戏来吸引人。

周间销量 2万2257套
累计销量 68万3446套

◆Nintendo ◆ETC ◆2005年5月19日发售 ◆2800日元

排名	游戏	销量
第6位 GBA	FCMINI 超级马里奥兄弟 ◆Nintendo ◆ACT ◆2004年2月14日发售(2005年9月13日再版) ◆2000日元	周间销量 2万 850套 累计销量 93万 684套
第7位 NDS	轻松头脑教室 ◆Nintendo ◆ETC ◆2005年6月30日发售 ◆2800日元	周间销量 2万 181套 累计销量 59万4658套
第8位 GBA	游戏王 对战怪兽GX 目标是对战之王！ ◆Konami ◆TAB ◆2005年10月13日发售 ◆4980日元	周间销量 1万2815套 累计销量 5万 298套
第9位 NDS	为你而生 ◆SEGA ◆ACT ◆2005年10月20日发售 ◆4800日元	周间销量 1万 837套 累计销量 1万 837套
第10位 NDS	任天狗(柴犬&腊肠狗&吉娃娃) ◆Nintendo ◆ETC ◆2005年4月21日发售 ◆4800日元	周间销量 1万 37套 累计销量 73万1534套

文 罗纳尔南 编 马修

汉化讯息台

在进入正文前，罗纳尔南先要给大伙赔个不是。上次的“汉化讯息台”由于我的疏忽大意，出现了严重错误，因此给汉化小组造成了不小的麻烦，本次将在最后予以更正，也向各位读者道歉了，同时希望大家今后能够一如既往地支持汉化游戏、汉化组以及汉化讯息台，我将更加认真负责地为大家送上最新的汉化讯息。

《多卡邦怪物猎人》汉化版



10月23日，SJF发布了GBA游戏《多卡邦怪物猎人》汉化版的试玩版，他说这是他首次接触汉化，花了不少时间做这个试玩版。目前游戏已汉化了全部的“技能说明”，但有的地方翻译得还不是很准确，有待进一步修正。另外前三章的剧情已经汉化，不过SJF觉得还差很多，就没导入，因为他自己也没仔细透彻地玩全这个游戏。

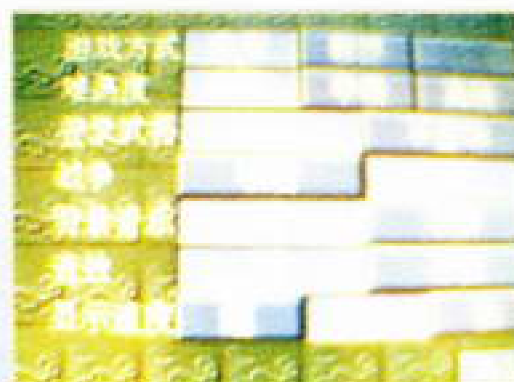
该游戏第一感觉很像“《迷宫》系列”，而且有日、美、欧版，汉化起来还算方便，此后的10月27日，作者发布了新版本——试玩版2，把全部的战斗说明都翻译好了，SJF还专门写了一篇汉化心得，有兴趣的朋友可前往http：//sjf.12ma.com/GBA_0186.htm浏览文章和下载汉化版游戏。

《火影忍者 最强忍者大集结》简体中文完全版



10月29日，漫游汉化组发布了由其早期负责汉化的游戏《火影忍者 最强忍者大集结》的简体中文完全版，此前因为一些技术问题没有处理完美，所以他们一直没有放出。好在如今已经把问题全部解决了，大家能玩到的这个便是完美的中文版。据称游戏的破解、翻译、文饰、美工等各方面完成度都已经达到100%，参与汉化的人员有Kingbao、沙丁鱼罐头、Shokyo_Lee、胡里胡涂、水水和Deen，另外汉化组特别感谢了emotexx。各位在游戏中发现问题可以到漫游的网站和论坛发表你的看法和意见，地址是http：//www.MANYOTEAM.com。

PSP《三国志V》简体中文版



简体中文版PSP游戏《三国志V》诞生了。8月底，琵琶行论坛的amonwang发布了PSP繁体中文游戏《三国志V》的简体汉化补丁，据他称前段时间玩了繁体中文版的《三国志V》后，发现繁体字看起来很不爽，自己就试想如果把游戏里面的字库文件换成简体中文的会不会变成简体版游戏，最后竟试验成功！他认为今后的《天地之门》等繁体中文游戏也应该能用这个方法转换，如果可以的话那真是大陆玩家的福音啊。虽然游戏的发布没有引起轩然大波，但是这种“曲线汉化”的路线也不失为一种全新的汉化方式。

两个《通勤一笔》汉化版

《通勤一笔》最近有了两个汉化版，分别是龙漫汉化组的完全汉化版和DNA汉化的v0.99版。

龙漫的完全汉化版于10月29日完成并发布。汉化者发布的游戏压缩包中含有隐藏项目全开的存档，如果您想从头玩起的话，当然也可以无视这个存档。游戏的字体非常漂亮，开头处还特意加入了类似“健康游戏忠告”。这个游戏发售后，不少玩家抱怨看不懂、不会玩，现在终于可以畅通无阻地游戏了，感谢龙漫汉化组的工作。有任何问题可前往http://www.romman.net汇报、询问。

无独有偶，继龙漫汉化组之后，EZ论坛的DNAsdw也发布了另一个版本的《通勤一笔》汉化版，目前最新版本为v0.99，破解和美工由DNA(孙道文)负责完成，恶梦的死神做了些其他工作。发布者称此版本尚有不足，希望大家能指出，此外他也特别推荐模拟器玩家使用恋の风汉化的VBA 1.80 Beta3，该模拟器可以完美支持《通勤一笔》。

两款中文《通勤一笔》还是有些细微差别的，比如标题字体、游戏选项字体的风格都是迥然不同的，不过都是不谋而合地添加了“健康游戏忠告”，也算是体现了汉化者的人文关怀精神吧。(笑)

《赝品画廊》汉化始动



在发布了《恶魔城 苍月的十字架》汉化信息后，shikeyu又开始了PSP游戏《赝品画廊》的汉化研究。该游戏是PSP上一款由同名动漫改编的文字AVG游戏，文本量应该不小。但是功夫不负有心人，近日shikeyu发来了最新版的补丁，目前第一章部分汉化完美，字体看上去相当漂亮，据说该游戏汉化难度不大，如果有朋友能够提供剧情翻译的话，应该可以实现完美汉化，大家就期待shikeyu即将献上的完美汉化版《赝品画廊》吧，能出些力当然就更好了。

同时，shikeyu希望找几名翻译，以便顺利完成《恶魔城 苍月的十字架》(NDS)和《赝品画廊》的汉化。感兴趣的朋友请联系shikeyu，Email：shikeyu@xd990 .com。

《逆转裁判 新生的逆转》的汉化消息



来自NDS专门站点NDSBBS的消息，该站旗下新近成立的汉化组开始了NDS游戏《逆转裁判 新生的逆转》的汉化工程，目前已经放出了人物姓名汉化的图片，据称此次汉化采用了美版游戏，由于目前还没有模拟器能完美模拟该游戏，所以汉化难度不小，请大家耐心地等待吧！虽然暂时没有放出ROM，不过GBA上的“《逆转裁判》系列”在国内的汉化界可是有着举足轻重的地位以及众多FANS的，相信此番NDS版的汉化也是情理之中的事情，让我们拭目以待新的游戏的到来吧！

更正

27辑讯息台中介绍的《超级火枪英雄》汉化版，madcell负责翻译了游戏中的专有名词，原文中的错误系笔者领会出错导致，特此更正，也恳请大家谅解这个低级失误。

掌机黄金眼

POCKETGAMES GOLDEN EYES

PSP大作《横行霸道 自由城故事》终于浮出了水面，游戏在各方面比起家用机版来都毫不逊色，喜欢家用机版感觉的玩家应该都不会错过这款作品；NDS方面这次点评的三款作品都很有自己的特色，其中《摩擦 红侠乔伊》是掌机动作玩家的必玩之作，《天堂独太2》则较合AVG玩家的胃口，而《银河战士Prime弹珠台》则适合随时随地拿出来玩上几局。



栏目主持：雷伊

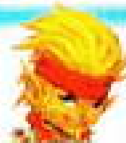
横行霸道 自由城故事

GTA liberty city stories



画面 / 音效 / 系统

软饼干： 不愧为PSP上的超级大作，可以看出本游戏在各个方面都经过精雕细琢。画面色彩靓丽，十分漂亮。音乐则一如既往的高水平，故事也还算比较出色，能给人一直玩下去的动力。游戏的系统则一如既往地自由，各式各样的任务层出不穷，让玩家有一种就生活在这个城市里的感觉。游戏稍显不足的是后期的任务有些乏味，以及读盘时间的有些过长。



雷伊： 这次PSP版的《GTA》保持了系列一贯的高自由度，在整体画面方面比起家用机版来也丝毫不逊色。但由于PSP液晶屏的缘故，游戏会有非常严重的残像，这在一定程度上影响了视觉效果。游戏中的任务、电台和车子的数量都非常丰富，让人感觉制作得很有诚意。此外，由于机能限制，游戏有时会出现严重的丢祯现象，让人很是头痛。另外考虑到游戏的暴力问题，在推荐度上也要打上折扣。

马修： 游戏给人最大感觉就是超高的自由度，如此自由横行的游戏世界确实无愧于"自由城"之名，抢车等系列经典黑色幽默在本作都得以完好保留，出色的3D画面和人语，更将玩家带入一个任由你横行霸道的自由之城中。但游戏中的任务给人感觉有些乏味，到了中后期这种感觉尤其明显，而剧情上看，本作更像是《GTA 3》的扩充版，而非一款新作。

UMD■Rockstar North/Rockstar Leeds■ACT■2005年10月24日■1～6人■无对应周边■320KB

新纪幻想 圣魔之魂II 无限阵营

新纪幻想 ~SS II アンイミテッドサイド~



画面 / 音效 / 系统

雷伊： 虽然是一部移植作品，但与其它一些同类作品来说，此作还是要厚道得多。新增加的几个要素也都是PS2版上的几个玩家反映极为集中的需要改进的部分。比如，增加了可以突破能力限界的新系统，这对于想培养超强无敌人物的玩家来说无疑是最大的福音。可惜的是，IF至今还没完全的熟悉PSP平台，稚嫩的技术力，使得这款移植作品在读盘速度上出现了极大的问题。



胧月： 著名的"永无大陆"系列中又一篇壮大的史诗。世界观、角色设定都无可挑剔，不同于PS2版原作的一些原创系统使本作有着很高的战略性。爽快的连续攻击、多样的协力魔法都是游戏的魅力所在。遗憾的是，本作的读盘实在可以用"海量"来形容。无论战斗还是对话，读盘的时间和次数都多到让人厌烦，很大程度上影响了游戏的连续性。

海文： 游戏的本身的素质不错。战斗系统是比较出彩的地方，变化性非常大。音乐和画面作为一款PSP游戏也还是能够让人接受的。游戏中也充满了许多值得玩者细细研究体会的东西。不过本游戏的缺点也极为明显，那就是令人发指的读盘问题，游戏中读盘次数之频繁、读盘时间之长大大降低了游戏时的舒适程度，在这里向对此比较在意的玩家们提一个醒。

UMD■Idea Factory■S・RPG■2005年10月27日■1人■无对应周边■832KB以上

X战警2 末世降临
X-Men Legends II: Rise of the Apocalypse



画面 音效 系统

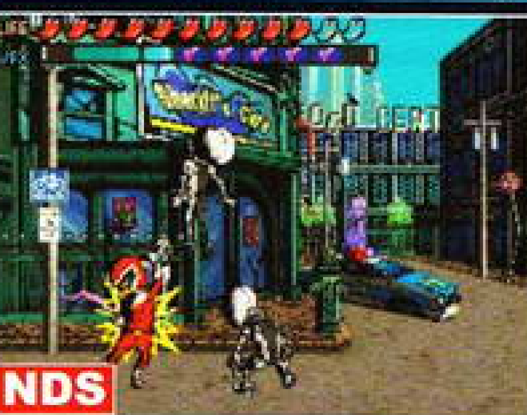
LIKY：游戏的系统采用的是经典的"大菠萝"式系统，登场的十多名角色都拥有完整的技能树和特色能力，系统上的完成度相当高。4人组队式的战斗以及可以随时换人的系统非常好，避免了同类游戏容易出现的战斗单调的现象。而且4人战斗相当喧哗和激烈，各种绚丽的必杀技以及超必杀技让战斗变得极为火爆，而最难得的是此时游戏画面不会有丝毫拖慢。推荐

软饼干：本游戏可以说是近期一个非常不错的A·RPG游戏。游戏做得十分厚道，大量原著人物在本作中都是可以使用的，让你充分体验到不同X战警们不同超能力的精彩魅力。好听的音乐让你在享受爽快打斗乐趣的同时，也会有听觉上的享受。大量的隐藏要素，给人以反复游戏的冲动。不过过于频繁的读盘，让游戏略显不足。推荐

铭风：游戏根据当红电影改编而来，所以人物很让人有亲切感。作为一款美式A·RPG，游戏的总体感觉类似于《刀锋兄弟会》。不过本作中的角色数十分多，X战警中的名角几乎都出现了。每个人都有独特的技能和必杀技，显得个性十足。游戏的战斗是由4人同时进行的，配合敌我双方的攻击技，场面十分热闹和火爆。是一款十分爽快的动作RPG。

UMD■Activision/Raven Software■A·RPG■2005年10月18日■1~4人■无对应周边■288KB

摩擦 红侠乔伊
ビューティフル ジョー スクラッチ



画面 音效 系统

海文：到了NDS上后，"《乔伊》系列"喧哗，逗趣的整体风格得到了很好的保留。游戏的手感非常棒，音乐也做得很有感觉。在游戏时会大量使用到触摸屏来攻击敌人或是解开陷阱，玩家在刚开始尝试时有可能会感到有那么一点麻烦，不过在熟悉一段时间后就会体会到"自己动手"带来的乐趣。游戏中充满了对其他一些游戏、影视及动画作品的恶搞。绝对值得一玩的作品。推荐

雷伊：既热血又夸张的乔伊又在NDS上登场了！这次的NDS版保留了家用机版在关卡设计上的精妙，在基本操作和系统上也和家用机版没有太大区别。比起之前的作品，这次主要增加了运用到NDS触摸功能的一些系统，但是个人认为设计得有些生硬，要想操作顺手需要一定时间去磨合。另外，游戏在画面方面还和家用机版有一段距离，有待进一步改进。

软饼干：一款风格独特的动作游戏，打斗起来十分爽快，游戏进行也非常喧哗。游戏很好地继承了这个系列家用机版的优点，在打击手感以及场景设置上都非常不错。画面在NDS上来看也属中上游水平，是一款值得一试的作品。不过游戏较以前的作品相比进步不大，新增的系统个人感觉也比较鸡肋，没能很好地发挥出NDS触摸屏的特色，比较可惜。

卡片■Capcom/CLOVER STUDIOS■ACT■2005年11月2日■1人■无对应周边■自带记忆功能

银河战士Prime弹珠台
Metroid Prime Pinball



画面 音效 系统

LIKY：作为一款以《银河战士Prime》世界观为背景的弹珠台游戏，本作很好地融入了《Prime》的要素在其中，不光是充满原著风格的画面和劲爆的音乐令老玩家感动，系统的创新尤其值得称赞，各种各样的模式有效地融入到台面中，如何触发这些模式以及如何完成相当强调技巧，而对抗BOSS的刺激也令人印象深刻，游戏的挑战度非常高。推荐

软饼干：作为一款弹珠台类的游戏，本作的画面还算不错，给人一种很精致的感觉。弹珠台的设计也比较新颖，根据《银河战士》故事里各个星球的特点设计而成的弹珠台，给系列的老玩家一种熟悉的感动。音乐与场景的配合也做到不错，各种音效十分到位。不足之处就是弹珠台的设计简单了一点，玩久了不免有单调的感觉。

马修：把知名游戏做成弹珠台游戏已经不是什么新鲜事了，这次把萨姆斯变成球到处弹无疑又是个不错的创意。游戏素质很高，音乐、画面以及其他各个细节，无一不体现出《银河战士Prime》的原作风格，而球的速度和原汁原味的场景版面，也使得这款弹珠台游戏的难度适中。而NDS的双屏下的整个版面所体现出来的整体感，更是前所未有的。推荐

卡片■Nintendo/FUSE GAMES■TAB■2005年10月24日■1~4人■无对应周边■自带记忆功能

研修医 天堂独太2 生命的天平

研修医 天堂独太2 命の天秤



画面
音效
系统

雷伊：虽然看上去并不起眼，但实际玩的时候却可以发现游戏在整体上制作得比前作要好上许多。体现得最为直接的就是手术部分动作要素的提高以及手术设计的精妙程度，在手术的难度上也比前作高了不少。此外，众多迷你游戏的加入也让游戏过程更加丰富多彩。每个章节都有多个结局这一点在之前的AVG作品中并不多见，对游戏的耐玩性是一个强有力的支持。

推荐

铭风：相比前作，《天堂独太2》在系统上做了很大的改进。移动画面变为了在大地图的各个地点移动，而和人交谈时出示物品采用了拖放的方式，让触摸屏得到充分利用。本作在手术上的变化是最大的，提供了多种诊断方式让玩家自行诊断，而手术时可增加集中力，出现提示，不会再像前作一样出现搞了半天都无从下刀的情况了。

胧月：剧情和手术两部分的内容比前作大幅增加。相应地，游戏的难度也有所提升。横飞的医学术语也让本作显得很专业，挽救病人生命过程中的紧张感和成功之后的成就感也能很好地抓牢玩家。手术过程中，给予玩家提示的“集中”指令比较体贴，有些关卡不使用这些提示甚至根本就无法过关。某些病人被设定带有很强的怪癖，也算游戏中的一个出色点缀。

卡片■Spike■AVG■2005年10月20日■1人■无对应周边■自带记忆功能

开拓者物语

フロンティア ストーリーズ



画面
音效
系统

胧月：以“保护同伴”为主题的本作显得很是温馨。游戏的解谜要素非常丰富，与其说是A·RPG，倒不如说是一款PUZ。游戏对角色刻画得非常不错，无论主角和同伴都很有个性。每个同伴所持有的不同能力让解谜过程充满了乐趣。可系统方面有着很大缺陷——我方同伴在被障碍物挡住后居然不会自动绕开，而是在原地不断“撞墙”，招人反感。

铭风：游戏中玩家要扮演列车的护卫，来将被神秘的“Gate”带到异世界的列车乘客带回原来的世界。作为一款A·RPG，游戏操作性不错。同时战略要素相比其他游戏要浓厚很多，在攻关过程中，玩家要护送柔弱的乘客前往安全的出口。途中有凶恶的敌人，也有各种谜题和机关，如何才能让所有的乘客都平安无事，可是要动上一番脑筋的。

海文：游戏的玩法比较另类，玩家需要确保同伴们的安全，并且充分发挥每个同伴的特殊能力完成探索。由于操作和系统的关系，使得游戏有时显得更像是一个含有解谜风格的RPG游戏。每名登场角色都塑造得比较成功，了解关于他们的故事情节也是游戏的一大乐趣。在游戏的过程中培养主人公与同伴之间的信赖度也是特色之一。游戏缺点在于有时会很难掌握同伴的状况。

卡带(64M)■MMV■A·RPG■2005年10月27日■1人■无对应周边■自带记忆功能

国夫君 热血收藏2

くにおくん 热血コレクション



画面
音效
系统

海文：特地给喜欢怀旧的玩家准备的游戏。和不久前发售的《国夫君 热血收藏1》一样是FC版本的完全移植，画面和音效与FC版没有任何提升。对于老玩家而言这是好消息，而对于新玩家而言，本作就几乎没有什么吸引力了。以当年FC的标准而言，本作中收录的《热血行进曲》和《热血高校躲避球部 足球篇》都是不错的游戏。如果不在乎4800日元售价的话可以一试。

马修：Atlus最近好像非常热衷于炒冷饭，距离前作没多久，《热血收藏2》便紧接而至。收录的游戏都是当年的经典之作，热闹，搞笑，激烈，但是在今天仍然一成不变地原味移植过来，未免让人觉得诚意不足。无论当年人气多高，这样的的音乐和画面也都做得实在是太质朴怀旧了。除非对这一系列有着深厚的感情，否则实在是没有提起兴趣的理由。

LIKY：与第一弹合集一样，本作原汁原味地保留了FC版的所有要素，画面、音乐无任何强化，厂商难逃偷懒嫌疑，但厂商也许就是要如此勾起了老玩家的回忆吧，说起来这次收录的两款游戏还是相当经典的，尤其是《热血足球》，当年经常与同学合作打到深夜，那景象还记忆犹新。不过，现在面对这样简陋的游戏，我们除了玩上几分钟怀怀旧还能干什么呢？

卡带(32M)■Atlus■ACT■2005年10月27日■1～4人■对应GBA专用通信对战线■密码记忆

PSP

真名法典 携带版

◆Banpresto/Softmax◆RPG◆预定2006年春◆日版
◆1人◆记忆要求未定◆售价未定
◆对应周边未定◆推荐玩家年龄：未定
マグナカルタ ポータブル

文 雷伊

MAGNACARTA PORTABLE

去年年底PS2上的那款《真名法典》不知大家玩过没有？如果接触过这款作品的话，肯定会对游戏中唯美的人设以及足以让众多声优控们尖叫的强大声优阵容留下深刻的印象吧？如果没有玩过那也不要紧，因为这款游戏马上就要在PSP上登场了。PSP版的《真名法典 携带版》不仅保留了原本PS2版的内容，而且还在细节方面做了改进，更加入了一些全新的要素，让人觉得颇有诚意。

交织着爱恨情仇的韩风RPG在PSP上登场！

什么是《真名法典》？

于去年11月11日发售的PS2版《真名法典》是一款由Banpresto和韩国著名游戏厂商Softmax共同推出的一款RPG大作。游戏请来了在亚洲地区非常受欢迎的韩国画师金亨泰做人设，并不惜血本邀请众多日本大牌声优来为游戏献声，在铺天盖地的广告轰炸下，游戏最终在日本和韩国两地的销量突破了20万大关，对于一款发家自韩国的RPG来说，这已经非常不容易了。PS2版《真名法典》的成功让制作方充满了信心，不仅公布了PSP版的移植版，而且XBOX360版的《真名法典2》(暂名)也已经在锐意制作当中。



STORY



由于“石化病”的盛行和地壳变动，疲于数百年长期抗战的人类开始开始寻找新的生存之地。在饱受磨难之后，人类终于在一块叫作伊菲利亚的大陆上定居了下来。这块大陆上居住着一个叫作“亚逊”的和人类非常相似的种族，刚开始的时候，亚逊和作为移民的人类之间相处的还算和睦，但慢慢地，由于价值观和历史背景的差异，这两个种族之间开始发生了摩擦。这些摩擦逐渐地演化成了深仇大恨，最后爆发了两个种族之间的大规模战争。在战争中被亚逊袭击而失去了亲人的人类组成了一个称作为“红色旋风”的佣兵部队，而主人公卡林兹正是这个部队的队长。为了执行自己的秘密任务并为莉丝找回记忆，卡林兹开始在伊菲利亚大陆上展开新的冒险。

两种移动方式

冲刺模式

能够快速在地图上移动，但是这种移动方式有个致命的缺点就是难以发现地图上的怪物和敌军，因此经常会遭到敌人的突然袭击。另外，这个模式中发现道具的几率也会降低。



侦查模式

这个模式中我方的移动速度会降低，因此可以有足够时间在地图上探索，在遇到敌人时也较容易进行先制。在这次的PSP版中，这一模式的具体进行方式会进行变更，不过详细情报目前还不是很明朗。



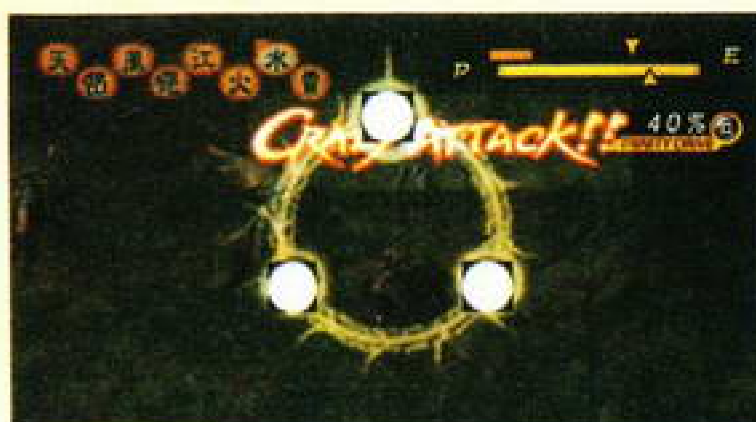
战斗系统

三位一体攻击



当敌人进入攻击范围时，画面上就会出现三位一体的圆环，根据圆环上的提示注意时机来进行按键便会给敌人造成伤害。

三种战斗模式



游戏中共分为“修罗”、“罗刹”和“夜叉”三种战斗模式，每个模式间都存在着明显区别。比如“修罗模式”中技是一个一个进行发动的，比较适合于初学者；“罗刹模式”可以对敌人进行连续攻击，但指令也是一气呵成的，一旦输错便会取消所有技的发动；“夜叉模式”并不能给敌人造成先制攻击，但能够进行反击。图中所示的是“罗刹模式”，是一种面向高手的战斗模式。

卦



游戏中共存在着天、山、风、地、江、火、水，雷8种属性，各个属性之间存在着相生相克的原理。在战斗中必须灵活掌握这8种属性的使用时机。

PSP版新要素

追加画廊模式



▶在标题画面中进入“Gallery”菜单就可以随意观看游戏中出现的美图。

字体进行变更



◀在字体方面进行了调整，看起来比PS2版更加清晰了。

在标题画面中更换服装

在标题画面中只要按下L键和R键就能为卡林兹和莉斯更换自己喜爱的服装，其中L键代表更换卡林兹的服装，而按下R键则可以帮莉斯变换造型。注意看画面上方的两个Q版形象，他们身上的装束就代表两位主人公当前所穿着的服装了。例如途中的卡林兹穿着的就是这次新增加的服装。怎么样？是不是一目了然？



游戏的主人公。年幼的时候故乡由于受到亚逊的攻击而覆灭，为了报仇雪恨，他成为了一名佣兵，如今已经是佣兵部队“红色旋风”的队长。为了能够完成任务常常会不择手段，尤其是对亚逊，他甚至不惜采用非常极端的战斗方式。为了帮助同伴他能够赴汤蹈火甚至赌上自己的性命，因此受到了队员们的绝对信赖。



新服装

比起PS2版中的形象，头发变成了黑色，在衣装上的变化更是大得惊人。衣服主要以红色和黑色为基调，从某种意义上更加符合“红色旋风”队长的形象。腰间的刺绣让他看上去增添了一丝神秘感。



卡林兹

CALINTZ

▶发动华丽的剑技给敌人以重创，一身黑色的装束看上去是不是很酷？

新服装1

以白色作为基调的服装，当然头发也变成了白色，莉斯打扮成这样后看上去更加成熟妩媚了。整体感觉和PS2版中卡林兹的造型非常接近，可以算是情侣装吧？

新服装2

服装在设计上和PS2版以及这次新增的白色系造型基本上没有什么区别，差别主要体现在了衣服的用色上。莉斯穿上这样的装束后看起来比以往更加具有活力。

莉丝

RITH

从亚逊手中救下了受伤的卡林兹，从此便一直与他一起行动。也许是因为丧失了记忆，所以在言行上会表现得很不世故，常常会把第一次见到她的人吓一跳。为人非常单纯，十分讨厌纷争而又乐于助人，总想无差别地帮助人类和亚逊。为了找回失去的记忆，和同伴们一起在伊菲利亚大陆展开了旅程。



激 戦国無双

GEKI·SENGOKU MUSOU



PSP	激·战国无双
	◆Koei◆ACT◆预定2005年12月8日◆日版
	◆1～4人◆记忆要求未定◆5280日元
	◆对应周边未定◆推荐玩家年龄：12岁以上
	激·战国无双

在《掌机王SP》25辑，我们给大家报道了PSP版《战国无双》的一些消息，最近，又有新的消息公布，下面就让我们先睹为快吧。 文 马修

更全的系统报道！更多的猛将公布！



无双演武(即故事模式)的每个大关卡都是一场战役，打胜这场战役后，就可以在模拟演武(即自由模式)中直接挑战该场战役了。由于游戏采用了"走格子"系统，因此游戏时也就分为了战术部分和战斗部分两部分，其中战术部分就是地图画面，即PSP版《真·三国无双》里"走格子；战斗部分则是两军交锋后进入战场后的战斗，即游戏中的"小战斗"。游戏便是在战术部分和战斗部分的交替切换中进行的。下面以无双演武的游戏顺序为例作一下说明：

① 战前准备

进入无双演武或模拟演武模式后，我们当然要选择一名武将，武将归属的势力不同，其经历的剧情路线亦不相同，游戏开始可以选择6名武将，选完武将也别忘了带上能和武将并肩作战并有各种技能的副将们。



▲▶选一名喜爱的武将来战斗吧。

② 剧情对话

在进入每场战役前，会有该场战役的剧情对话部分，通过这个大家可以了解到该战役的大致内容。



▲▶作为战斗前的剧情介绍，本作的对话应该是取代了PS2版的CG动画。

战术部分详解

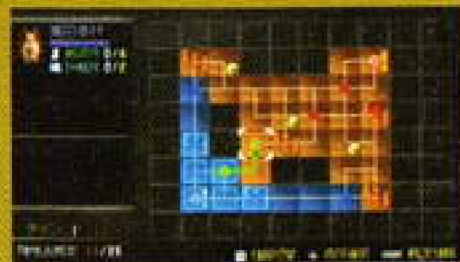
战术部分里，玩家将在10×8格的战斗地图指定并实施军团的行动方案，最终目的便是攻下敌军大本营，当然，自军大本营陷落的话就算失败。

1 阵地占据率



地图画面左下方有个24/35的字样，其中35是地图上的阵地总数，24则是自军占据的阵地总数，自军阵地增加不仅会使己方士气增加，还有削弱敌军总大将的效果。

2 进军速度



本作的战役中，每场战斗胜利后都会得到优、良、可三种评价，分别对应3格、2格、1格三种行军速度。战斗评价及其相关影响这一设定显然来自于GBA版的《真·三国无双》。

3 势力分布



地图上我们可以看到图中有红蓝色区域，还有不少旗子和"凸"字型符号，这些代表如下内容：

 阵地	蓝色为敌军阵地，红色为我军阵地。
 据点	插一面大旗的是大本营，插三面小旗的则是诘所，敌方诘所会出现敌军的"侍大将"。
 军团	地图中的"凸"字型符号便是双方势力的军团，其中绿色的为玩家所选武将带领的军团，红色则是己方其他军团，蓝色的就是敌方军团了。内侧涂黑的是武将率领的军队（最左），有白旗的是总大将，其他是侍大将的军队。

3 地图画面

进入战役后会先进入游戏的战术部分，即地图画面，这一部分中，玩家要像玩战棋游戏那样指挥己方军团的作战，或避实就虚，或攻其要害，或使用术符使战斗对己方更加有利等等。



▲确认己方的进军路线。



▲在战斗中使用术符。





◀攻下了敌军大本营，赢得了本场战役的胜利。

4 进入战斗

当玩家所在军团在地图上和敌军遭遇，便切换进了3D的战斗画面，该部分是游戏的最主要部分，简单的操作、各具特色的武将、一骑当千的爽快都会在战斗中体会到。

当该场战斗结束后，便回到地图画面，继续下一步的计划并移动军团，然后再战斗、再回到地图画面……直到取得该场战役的完全胜利。



◀在战斗中体会一骑当千的爽快。



▶发动无双乱舞，大将杂鱼通杀！

术符

上次我们介绍本作时，就曾提到"术符"这种道具，满足一定条件便会得到某种对应的术符，这次就把三种类型的术符介绍给大家。



▲使用术符时的地图画面。

◀杀敌数达到50名时，获得了雷神符。

战术符

在战斗中，有的战术符对敌军造成影响阻碍，有的则可以为己方回复士气或增加进军速度，最多可以持有四张。

奋迅符	回复我方的兵力和士气
火炎符	通过烧毁树林攻击敌军
金缚符	令敌军不能行动
守护符	加固我方的回复诘所
疾风符	我方进军速度上升

计略符

在游戏中可以使敌军阵地发生变化的重要术符，最多可以携带两张。

开门计	把门打开使自军通过
发破计	将敌军的堤坝、大炮等破坏掉
水祸计	把浅水和深水相互切换
雪崩计	让敌阵发生泥石流一样的雪崩

秘符

斗气秘符	以满无双槽开始每场战斗

战术符和计略符都要在战斗中使用才有效果，秘符则只要携带便会一直有效。入手方法是在不同战场作战并打倒一定数量的敌人。

任务系统

从官网公布的资料看，任务系统确实得以保留了，下面就是完成夺取敌军诘所的任务。



▲任务：击破敌军全部的守备头。

▶虎入羊群般地华丽杀敌吧！

◀杂兵和守备头们扑了上来。

▲任务完成！

◀小战斗胜利，用时1分47秒83，杀敌66人，战斗评价良，下次可移动距离两格。

副将系统

从目前公布的资料看，副将系统和PSP的《真・三国无双》差别不大，在无双演武、模拟演武或通信对战模式中击破敌将后，运气好的话该敌将就会成为自己的副将。由于游戏背景为日本战国时代，所以所选的副将大都来自于日本战国时期的将领，包括游戏中登场的名将、其他未能被收入"《战国无双》系列"的战国时期猛将以及众多战国时期大大小小的将领名人们，而《真・三国无双》中的一些角色说不定也会客串。

副将的状态

本作的副将导入了"状态"的概念，副将的状态将直接影响到他们的技能的发挥。状态有4个等级，用星数表示，3星为最佳状态，0星为最差状态。



▲图中可以清楚地看到副将的状态，阿国很不在状态哦。

副将技能

PSP版"《无双》系列"中的副将不仅可以在战斗中协助武将杀敌，还都具有各种各样的技能。从公布消息中已经确认的技能效果包括强化武将（增加武将的攻防体力等）、敌兵掉落回复道具几率上升、确认隐藏的埋藏品的位置等。而像骑马出战、回复不扣除时间等技能也应该会得以保留。

咬文嚼字一下，"敌兵掉落回复道具几率上升"意味着《激・战国无双》也将会在战斗中打出道具，最起码会有饭团一类的回复道具。



▲数目庞大的副将阵容，选一个自己习惯用到的副将排列方式吧。



▲副将编成完毕，除了くのいち，另外三个都是大众脸。



▲战斗开始了，副将们和武将一起活跃于战场上，绿色名字的便是副将。

强化道具——武艺书

游戏中，玩家的武将可以通过新的道具武艺书习得技能以实现强化。武艺书在游戏中的入手方法包括在无双演武模式中击倒敌将、等级的提升或从入手的道具箱中得到。游戏中的武艺书共有35种，分为猛攻、武技、护身、属性四大类。

乗り崩し	骑马时奔跑的冲撞威力增加
击蹄	令战马的冲击波追加属性攻击
强弹	使火枪和弓实现贯通攻击
神弹	为火枪和弓追加属性攻击

段位

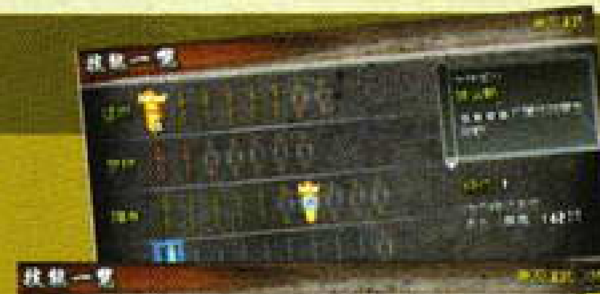
通过武艺书习得的技能有着段位的设定，随着段位的提升，技能的效果也会加强。当战斗中用无双乱舞杀敌数达到一定数量时，技能的段位便会提升。



◀用无双乱舞杀58个敌人，得到武艺书一卷，武艺书对应技能"蜻蛉切り"。



▲可以选择技能的"有效化"和"无效化"，以实现最佳的技能组合。





▲技能"袈裟斩"的段位为1，升级到下一段位还需要用无双乱舞杀142个敌人。

对战模式详解

准备



▲通信后进入对战模式，选择"对战を开催"。



▲准备完毕，对战开始！

◀选择武将和副将，副将组成是上杉谦信加三个大众脸。

对战

对战是比谁击破的"武者头"多，当斩杀一定数量的敌兵时，武者头便会出现。


▲画面右边有提示，再斩杀18名敌兵，武者头就会出现。


▲武者头出现，要在17秒内将之击破。


▲成功击破了一名武者头，画面左边角色头像后的"残5人"变成了"残4人"。




▲游戏中当然可以和对手的武将开战，打倒对方武将后形势将对自己非常有利。


▲被对手"阴"了，攻击力下降了9。




▲对战时还会出现诸如击败某个对手的某个副将的任务，成功的话当然皆大欢喜，失败的话就会增加武将头的击破名额。



▲当某个玩家抢先击破指定数目武者头或限定时间到了，就会结束该场对战。

过关评价

战斗结束后会对武将进行排行评价，而表现优秀的副将也会得到晋升的奖励。


▲表现出色的森兰丸获得了晋升的奖励。

与游戏同时发售的特典



按照光荣的惯例，本作也有特典和游戏同时发售。本作的特典名为"《激·战国无双》特典盒"，包括游戏本身、PSP用银色收纳包以及《激·战国无双》主题的日历和屏幕擦，售价7800日元。

登场武将继续公开

在公布6名初期可选用人物后，又有8名武将公开。



伊达政宗

由于幼年时因为疾病失去右眼而得了个独眼龙的外号。在父亲死后他经过两场合战将势力扩张到会津，继而又将领地扩张至全奥州。一代枭雄到了游戏中却变成了拿着木刀的独眼正太……



武田信玄

有“甲斐之虎”之称的武田信玄精通兵法，以孙子四如真言“风林火山”领军，掌握着战国最强的精兵部队之一“武田骑兵团”。和宿敌上杉谦信在川中岛盆地进行了五次大规模的会战，史称“川中岛合战”。



くのいち

跟随在真田幸村左右的原创谜之角色，其忠心热血无疑是真田十勇士的化身；而其原型，有种说法是《真田三代记》中提到的真田幸村手下的女忍者阿江。无论如何，くのいち和真田幸村的关系是相当暧昧的。



今川义元

今川义元是骏河的守护大名，据有广阔的领地，为人爱好风雅，作战风格堂堂正正，不施诡计。虽然有着率领三万大军上洛的威震天下之举，但却在桶狭间被信长击破最后战死。



羽柴秀吉

织田信长的心腹之一，虽然是平民出身，但却成了统一了日本而将乱世终结的枭雄。史书上记载羽柴秀吉身材矮小，这大概是他在游戏中被设定成猴子一样猥琐的形象的原因之一。



浓姬

“蝮蛇”斋腾道三的女儿，原名归蝶。15岁时，斋腾家为和织田家和谈，归蝶被嫁给了织田家的长子织田信长。游戏中的浓姬女王风范十足，使用的武器是爪。



明智光秀

曾经服侍过斋腾道三和朝仓义景的明智光秀，作为织田信长非常信赖的亲信，被委以重任并立下赫赫战功。但最后还是带领龟山城守军对正在京都本能寺休息的信长发动了奇袭，制造了著名的“本能寺之变”。



森兰丸

美浓森可成之子，从小就作为信长的近侍被寄予厚望，其出众的才能和耿耿忠心也确实没让信长失望。在本能寺之变中，年仅18岁的森兰丸与敌军奋勇作战，以死报答了信长的知遇和信任。

文 海文

METAL GEAR AC!D²

PSP

潜龙谍影 ACID 2

◆Konami◆SLG◆预定2005年12月8日◆日版
◆人数未定◆记忆要求未定◆4980日元
◆对应专用周边"固体眼睛"◆推荐玩家年龄：未定

METAL GEAR ACID 2

随着发售日的临近，《潜龙谍影 ACID 2》的情报也越来越多，这次为大家介绍的是几名故事中的重要人物，以及BOSS级的敌人"被验体"，可千万不要错过！

瓦兹曼

46岁，给人一种冷酷无情的感觉，以镇压Stratelogic会社的骚乱为名获得了本次作战行动的指挥权，但似乎他的目的并不仅仅是这个……



▲通过无线电对斯内克发出指示、作为整个作战行动的责任人，他真的值得信赖吗？

达尔顿

FBI搜查官，在瓦兹曼的指示下，来到行动现场为斯内克的行动提供支援。



Stratelogic会社所属

柯佩尔森博士



美国人，40岁，Stratelogic会社的副社长，同时也是该社的主干研究员。在将自己开发的MATAL GEAR成功启动后便背叛了Stratelogic会社。

▲"カイオト・ハ・カドッシュ"便是本作中MATAL GEAR的名字。

泷山博士

日本人、27岁。Stratelogic会社的研究员，在柯佩尔森博士的手下工作，而工作的内容就是对被称为"被验体"的研究对象施以各种改造手术。



▲虽然对研究工作很在行，但在日常生活方面似乎对他人的依赖型很高。

文斯

▼会社中有不少原来军人时期的部下，作为职业军人，行事风格当然也会和常人不太一样。



Stratelogic会社警备部长，过去曾是一名军人，在会社的指示下秘密地处理会社内部的叛乱活动。

露茜



国籍、年龄均不详的迷之少女，通常都会和泷山博士一起行动。

• 相关报道 • 第一报 Vol.17 Page18～19 第二报 Vol.27 Page15～17

被验体

哈拉布塞拉普

身高超过两米的大汉，双手能够与身体分离进行攻击，甚至在必要的情况下还能够变换手腕的形状。并且在手腕脱离身体后还能够在体内进行再生。



格拉布

拥有可以高速再生的皮肤，因此身体可以承受体表的燃烧。



▲此人平时可以将重油储存在体内，在战斗时则可以利用身体内的重油制造出火焰。

凯基迪耶鲁



▲头戴草帽的外形给人一种不寒而栗的感觉。一定要小心他的催眠术。

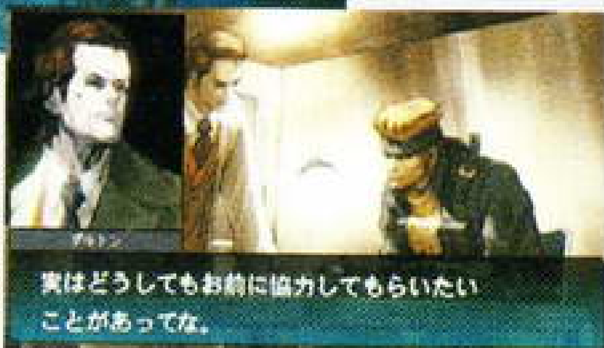
被验体的后期开发型，擅长使用各种武器，并且能够利用催眠术对敌我双方进行控制。

开场动画确认！

本作的故事从斯内克被捕这一具有冲击性的事件开始。斯内克果真是一个和METAL GEAR脱不开干系的人吗？



◀被达尔顿逮捕的斯内克。



▲斯内克正在接受达尔顿的调查，究竟是什么机密任务需要采取拘捕的方式来请斯内克出山呢？

故事梗概

斯内克受命潜入一个位于北美孤岛上的名为“Stratelogic”的军工企业，这对斯内克来说应该是小菜一碟，可谁知正当任务马上就要完成时，突然四周警铃大作。军队突然介入此次行动，并且Stratelogic会社的警备部也开始了独立行动，METAL GEAR也起动了……事情看来远没有当初所想的那么简单。

熟悉的BOSS们将会在紧张刺激的斗技场模式中再度复活！

除了上次提到的左轮和里奎德·斯内克之外，梵普和弗琼也会在本模式中登场。有了他们的加入，斗技场模式一定会更加充满挑战性！





▶根据BOSS的特点选择我方使用的卡组是非常重要的，击败这些BOSS会不会有什么特殊的奖励呢？

来自导演野尻真太的说法

本作的主题是“职业军人与普通人的不同”。职业军人通常都非常冷酷，只在必要的时候采取必要的行动。达尔顿虽然身份是FBI搜查官，但给人的感觉则和我们一般人没有什么两样。相反瓦兹曼和维纳斯则在本作中扮演着“职业军人”的角色。达尔顿对军人会遵照指示杀人这一事实有很强的厌恶感。而维纳斯虽然外表和言谈都是一个女性，但在有必要时会毫不犹豫地威胁、欺骗他人，甚至是杀死对方。我为了突出维纳斯这个人物女性身份与冷酷的军人之间的反差，还特地给担任人物设定的政尾先生提出了“把这个女孩子尽量画可爱一点”的要求，维纳斯的超短裙便是这一要求的结果。虽然故事本身是很严肃的，但女性角色们似乎都有点过于靓丽了……算是一个让人惊喜的小误算吧。

文 雷伊



由"《真·女神转生》系列"的制作人冈田耕史先生制作的PSP原创RPG大作《怪兽王国 晶石召唤师》又有新消息放出了！据冈田先生说，这次PSP版的《晶石召唤师》只不过是宏大的《怪兽王国》世界的一小部分，因此，《怪兽王国》今后很有可能会系列化，甚至还有可能在PS3上登场！这次我们就来看看《晶石召唤师》中新公布的两名角色和强大到令人发指的音乐阵容，一起来感受一下这款游戏非同一般的魅力吧！

PSP上最值得期待的原创RPG第二次报道！

PSP	怪兽王国 晶石召唤师
	◆SCEJ/GAIA◆RPG◆预定2005年冬◆日版
	◆1～2人◆记忆要求未定◆售价未定
	◆对应PSP无线LAN◆推荐玩家年龄：未定
	モンスターキングダム・ジュエルサモナー



值得信赖的长者 巴兹（CV：大川透）

在修道会以成为晶石召唤师作为目标的学生，是候补生中最为年长的一位，具有丰富的人生阅历，同时也深得同伴们的信赖。但是，他来修道会除了想成为晶石召唤师外，似乎还有其他目的……

外表看上去很像一只黑豹，在战斗中能够轻易躲避敌人的攻击。

专用晶换兽ニグル



喜欢稀有晶石的开朗少女 艾莉希娅（CV：堀江由衣）

与主人公瓦伊斯一起在培养晶石召唤师的组织修道会中修行的少女，拥有候补生中数一数二的资质。但是，由于为人过于自信，所以养成了为得到稀有晶石而不择手段的习惯，为此更招惹了不少麻烦。

专用晶换兽タツツコ

和主人艾莉希娅一样拥有一副可爱的外表，不过其实它还有与外形极为不符的凶暴一面。

制作人访谈

构筑描绘行星历史的壮大故事



株式会社GAIA代表取缔役 冈田耕史

——本作故事的舞台是个什么样的世界呢？

冈田：故事并不仅仅局限于游戏中所陈述的范畴，我们所构筑的构架要更为广阔。故事并不是发生在地球，而是描绘了某颗行星的历史。怪兽们的存在也与过去的历史之间有着渊源，而结果就是在这次的作品中它们以晶石的形式存活了下来。

——主人公瓦伊斯和成为同伴的晶石召唤师们之间的关系是？

冈田：瓦伊斯的目的是为被席那所杀害的母亲报仇，而其他同伴们的目的则是在修道会努力学习以成为一名出色的晶石召唤师。

• 相关报道 • 第一报 Vol.25 Page22～23

构成世界的8大属性

和许多游戏一样，《晶石召唤师》中同样具有属性的设定，从晶石中召唤出来的晶换兽都具有各自不同的属性。游戏中的属性一共有8种，分别为光、暗、火、冰、风、土和雷，它们之间相互影响，从而决定了晶换兽之间的相生相克，因此在战斗和炼成时属性关系显得尤为重要。



帮助完成炼成任务的两位晶石职人



虽然能够在短时间内进行融合炼成，但有一定的失败几率。能够进行强化炼成来让晶换兽的技能得到强化。



虽然融合炼成的过程要花很长时间，但成功率却是100%。能够进行强化炼成来让晶换兽的能力得到强化。

炼成晶石，强化晶换兽！

游戏中通过“炼成”这一系统就可以强化晶换兽。虽然晶换兽也可以通过不断战斗来获得成长，但这种成长是有限制的，于是便需要通过炼成来获得新的能力。炼成的方式包括两种，分别为融合炼成和强化炼成，合理地运用这两种炼成方式，就可以不断让你的晶换兽得到进化。

融合炼成

将水晶和晶石融合来获得新的能力，从而让晶换兽得到进化。



强化炼成

消耗一种叫作“炼金之力”的点数来强化技能和各方面的能力的炼成方式。



因为目的上有很大的差异，所以刚开始的时候也会有些摩擦。

——除主人公外的其他同伴们都有各自的目的吗？

冈田：修道会的成员在成为晶石召唤师这一目的上是共通的，但是在为什么要成为晶石召唤师这一点上，每个人又具有各自不同的理由。他们各自身上都背负着不同的宿命，这就是他们想成为晶石召唤师的动机。因此，与除主人公外的其他角色相关的支线故事也会描绘得相当细致。当然玩家都想把感情投入到瓦伊斯身上来进行游戏，不过也请大家多多关注其他角色哦。



FTB系统



本作中的战斗系统被称为"FTB系统"(Flexible turn battle system，自由变更回合制战斗系统)。根据属性和战况来选择应对的晶换兽和实用相应的技能在这个系统上显得尤为重要。先行打倒行动顺序较靠后的敌人、攻击敌人弱点来延迟其行动等等都是游戏中的重要战术。



用对方的弱点属性来攻击敌人可以破坏战斗体制，从而让敌人的行动顺序得到延后。



用敌人的弱点属性攻击成功的话，就可以插入到敌人的行动回合中去。



后退数次后的敌人会进入愤怒状态，这样就无法让其继续后退了。

本作的背景音乐将由10位著名音乐人共同完成

负责本次《晶石召唤师》背景音乐的是在日本游戏界响当当的10位著名音乐人，毫不夸张地说，这个制作阵容完全可以用惊天地泣鬼神来形容。这10位作曲家在游戏中将会通过相互协作来完成音乐的制作，比如细江慎治先生会先进行作曲，然后崎元仁先生再对其进行编排，最后再度由细江先生对曲子进行进一步的修饰。

本作音乐制作人一览

姓　名	代表作
细江慎治	《山脊赛车》系列、《Spike Out Battle Street》等
崎元仁	《最终幻想Ⅻ》、《宇宙巡航机Ⅴ》、《放浪冒险谭》、《最终幻想战略版》等
光田康典	《超时空之钥》、《穿越时空》、《异度装甲》等
伊藤贤治	《浪漫沙加》系列、《新约 圣剑传说》、《卡片召唤师》等
下村阳子	《街头霸王Ⅱ》、《王国之心》、《寄生前夜》、《前线任务》、《超级马里奥RPG》
岩田匡治	《奥伽战争》系列、《财宝猎人G》、《最终幻想战略版》等
増子司	《真·女神转生》系列、《恶魔召唤师 灵魂黑客》、《魔法假日》等
铃木康行	《巨人德心》、《太阳的尾巴》等
佐宗绫子	《街头霸王EX》、《幻域战记》等
绪方贵宏	《魔剑》系列、《真·女神转生NINE》等

通过怪兽炼成来获得进化

——战斗系统好像比较独特呢。

冈田：不错。虽然攻击的顺序基本上都表示在了下方，但敌我双方并不会单纯地按照顺序来反复攻击。根据自己的怪兽和敌人属性之间的相性，这个顺序会随时发生变化。利用属性来进行攻击的话，会战斗往更有利于我方的方向发展。除了属性外，根据怪兽的进化和玩家自己所考虑的战略，战况也会发生巨大变化。

——怪兽的进化是怎样才能实现的呢？

冈田：进化是在融合炼成中发生的。虽然融合炼成是以将水晶嵌入晶石来进行的，不过如何考虑8种属性也是非常重要的。在融合炼成的时候怪兽会进化，但根据融合炼成方式的不同，怪兽们的进化方向将是不同的。

——不同的属性也能进行炼成吗？

冈田：对。虽然基本上配合怪兽所持的属性来进行炼成会让它的长处得到提升，但也可以以弱点属性来炼成从而克服其缺陷，这样就有可能打造出能应对复数属性的怪兽。不过，要以相反的属性来炼成，可是要下很大工夫的哦。

——强化后的怪兽可以进行通信对战吗？

冈田：不错。在通信对战中，只要是经过强化的怪兽，就算在相同的怪兽种类间也能进行刺激的对战。如果一方经过强化后拥有了复数的属性，那么战斗的展开就会全然不同。有的时候常常会有"虽然是相同的怪兽，但我却有这种属性哦！"这样的感叹。(笑)

The Only Easy Day Was Yesterday

SOCOM

如果问你PS2上最好最受欢迎的在线游戏是哪一款游戏，你知道吗？“什么，你说《FF XI》？”“不对，告诉你吧，记住了，是《海豹突击队》。”这个系列游戏最新的第三作日前刚刚发售不久，就刷新了由它的前作保持的在线率的纪录，进一步巩固了该系列游戏PS2在线游戏王者的地位。如今以游戏PS2版为基础的PSP版也要推出了，那么就让我们提前来体验一下这款将“众乐乐”发挥到极致的游戏吧。

PSP
海豹突击队 烽火战歌
◆SCE/Zipper Interactive◆FPS◆预定2005年11月8日◆美版
◆1～16人◆记忆要求未定◆39.99美元
◆对应周边未定◆推荐玩家年龄：未定
SOCOM: U.S. Navy SEALs Fireteam Bravo

你面对的每一天都将是艰苦的一天

听到游戏的名字我想很多人不一定对游戏感上兴趣，但对于“海豹突击队”我想一定有不少的人感兴趣吧，那么就让我们首先来了解一下这个世界闻名的小队吧，这样以后玩起游戏来也会更有感觉嘛。

海豹突击队是世界上最具规模也是名声最高的三栖特种部队。它的前身为海军作战爆破队(Naval Construction Demolition Teams, NCDTs)，在二战期间曾参加了多项任务，为盟军最后取得战争的胜利立下了汗马功劳。海豹突击队正式成立于1962年1月1日，由美国总统约翰·肯尼迪直接负责，分为海豹1队和2队，在太平洋舰队和大西洋舰队执行任务，初期执行海上非常规作战，反游击战和秘密渗透任务等。

现在所有海豹突击队均隶属于海军特种作战司令部(NAVSPECWAPCOM)。下辖的





第1特战群(NSWG 1)、第2特站群(NSWG 2)和海军特战发展群(NSWDEVGRU)，目前编制上大约有2000人。海豹突击队员责执行全球各个区域的海军特战任务，为应付全球各地随时可能出现的任务。每队海豹突击队都能够在24小时内部署至他们负责的区域。

作为精英中的精英，海豹突击队对队员的挑选是极其严格的，据统计经过各项艰苦的训练，最后可以留下来的人不到入选人数的30%。在训练中心的门前有一个雾钟，受不了严格训练的学员只要敲三下便可以退出训练了，大家都把这个钟称为“Mr. Bell”。

平时为了能确保全体队员时刻保持最佳状态，海豹突击队的队员会不断地进行训练。主要训练项目包括：特战技巧、特殊地型跳伞、海豹战术训练(STT)、反恐练习(CT)、水中特战运输工具操作。另外负责狙击手任务的队员，还要多接受四个星期的专项训练和精确射击课程。

百威徽章

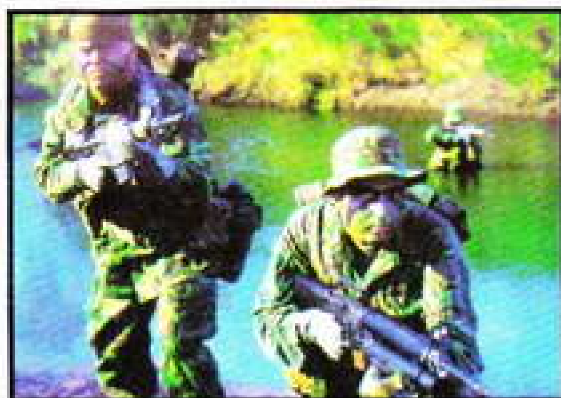
海豹突击队的队徽是一只老鹰两爪各抓着一支枪及鱼叉和围绕着鱼叉的海锚所组成。海锚代表美国海军；老鹰则代表美国自由的精神；枪象征着捍卫美国的坚定信念；鱼叉则代表海豹蛙人在海上战斗的本能；由于队徽很像“百威”啤酒的标志，所以队员都将其戏称为“百威徽章”。每位通过严格训练的海豹突击队员，都会将胸前的海豹队徽视为毕生最高的荣誉。



明天又将是崭新的一天
Tomorrow is another day

相比上边那句“The Only Easy Day Was Yesterday！”我觉得这句“Tomorrow is another day”更加适合我们的玩家，面对自己喜欢的游戏，我们和朋友一起去探索、去研究，面对未知的挑战，获得更高的乐趣，所以明天对玩家来说永远是新的一天。

这不，软饼干我就刚刚拿到这款《海豹突击队》的试玩版，准备迎接挑战了。



体贴的操作系统设计



作为一款游戏机上FPS游戏，能否以一个好的操作系统对游戏的成败起着举足轻重的作用。PS2上的“《海豹突击队》系列”可以称得上是操作最复杂的PS2游戏之一，它将所有按键的作用都发挥到了极致。所以将该系列移植到PSP上可以说还是有一点难度的，不过制作小组好像已经找到了解决之道。



游戏中滑杆用于控制你的行动，向左或右扳动滑杆是让你左转或是右转，前后则是控制你的前进或后退。按住L键是猛烈的开火，多用于掩护队友。按住R键则是锁定射程内的一个敌人。你锁定敌人后的射击精确度是和你的站位和移动息息相关的。基本原则是你移动得越慢，或是蹲得越低，精确度就会越高。当然除了锁定射击之外，游戏还为老手们准备了自由射击系统，你只要通过按方向右键，就可以进行切换了。





▲ 不同的瞄准方式，可以满足不同人的需要。

自由的武器编成系统

作为精英特种部队的一员，每次出击前，你都要根据本次任务的特点和实际情况来选择武器。正确的武器选择将使你事半功倍，而错误的选择则会让你甚至你的小队全军覆没。



▲武器编辑系统是游戏的特色之一。

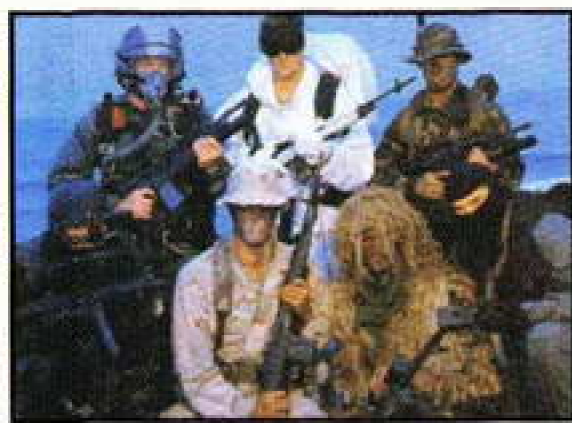
游戏中你不但可以选择任务中需要携带那些武器，还可以对选择的武器需要配备那些部件进行编成，如装上榴弹发射器、激光瞄准镜之类的，此外还可以对游戏中所乘坐的交通工具进行编成。自由的编成系统让游戏的战略性有了更大的提高。

精彩的多人游戏模式

“《海豹突击队》系列”最大卖点一直就是在它的多人游戏模式，PSP版自然不能例外。

首先敬业的制作小组为我们准备了多达12张的多人对战地图，这些地图里类型丰富，有城市，有丛林，绝对能让你时时都有新的感觉。

其次游戏突破性的最大支持16人的连线对战，想想都觉得兴奋啊！只有有足够的队友才能真正发挥这款游戏的魅力，不同的队友分摊不同的责任，分处不同的位置，然后共同努力，达成目标。这才是真实的战斗嘛，合作将是你的惟一生存之道。



最后游戏当然还准备了丰富的多人游戏的形式，来满足不同玩家的不同要求，同时也让游戏的耐玩度大大提升。

总之，你在PSP连线游戏中想到的一切要求，游戏可以说几乎都为你做到了。


▲丰富多变的作战场景，让战术也多变起来。

出色的单人游戏模式



▲合作是惟一的生存之道。

多人游戏虽好，不过受到种种原因的限制，大家肯定不能时时体验到它的乐趣。此时一个设计出色的单人游戏模式就显得十分重要了。好在该游戏的单人游戏模式没有让人失望，充满了有趣的要素。

本游戏单人模式中你将与一名队员组成一个小队，这样你就更需要与这名战友的配合了，没有大部队的掩护，你们俩需要步步为营。及时给队友下达正确的指令是成功的关键。如此如何审时度势，下达命令，就全看你的领导水平了，如何？是不是充满了当领导者的责任感和满足感呢？

文 软饼干

Harry Potter and the Goblet of Fire



大家一定都还记得EA公司出品的前几作的有关《哈利·波特》的游戏吧。在前几作中游戏的类型偏向于冒险解谜类，以至于人们常常将它与《塞尔达传说》进行比较，都是在一个封闭的区域进行冒险，解开各种谜题，再前往新的区域。不过这款最新的《哈利·波特与火焰杯》，系列在PSP上的第一作，却要打破这个惯例了，EA此次将它打造成为了一款动作感十足的游戏，下面就让我们来了解一下这款全新类型的《哈利·波特》吧。

PSP　哈利·波特与火焰杯

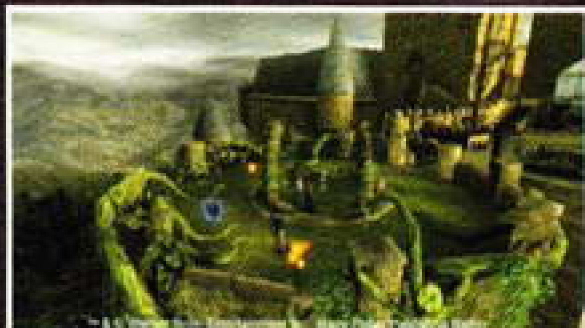
◆Electronic Arts◆AVG◆预定2005年11月15日◆美版
◆1～4人◆记忆要求 未定◆价格未定
◆对应周边未定◆推荐玩家年龄：10岁以上
Harry Potter and the Goblet of Fire

哈利精彩纷呈的第四次冒险



之前的"前线"已经介绍过游戏的主要剧情，不过考虑到没看过的读者，这里再简单的介绍一下：哈利波特在魔法学校经过三年的学习和磨炼，逐渐成长为一个出色的巫师。新学年开始前，哈利和好朋友罗恩、赫敏一起去观看精彩的魁地奇世界杯赛，无意间竟发现了消失十三年的黑魔标记，哈利的第四次冒险由此展开。







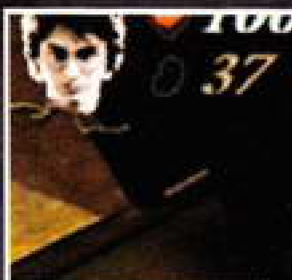
▲哈利的第四次冒险，上天入地，精彩纷呈。

完美的画面表现

秉承EA公司的一贯传统，本作也是全平台发售。不过其中最让我们惊喜地还要算是PSP版了，它那接近于家用机版的画面表现让你在看到它第一眼后，就会情不自禁地发出感叹。画面的细节部分做得十分到位，光影的运用也十分的纯熟，可以说该游戏是目前为止PSP上画面最好的游戏之一，完全可以带给你不输于家用机版的画面享受。











▲▶光影效果地合理运用，让本作的画面成为游戏的亮点。

多名角色的多重游戏体验

游戏将选取小说和电影中最著名的11个场景，来开展剧情。每一个场景都包含了数个主线任务和支线任务。我们可以选取三名主角中的任何一位来开展游戏，在完成一个场景后，你还可以选择其他的主角重新进行该关卡，以体验不同角色的不同攻关体验。当你在攻关的过程中，没有被选择的两位主角是由电脑自动控制的，有点类似于《王国之心》。本作的故事明显较系列的前几作更加灰暗一点点，所以在适合玩家的年龄层次上也有所提高，那些认为前几作过分幼稚的玩家也不妨可以试试本作了。





▲只有合力，才能解开大型机关。

团队合作是关键

游戏中是三名角色同时上阵的，虽然你只能操纵其中的一个人，但你必须随时注意队友的行动，配合他们进行协助攻击或是给与支援，如此才是取胜之道。记住你操作的可不是什么超绝无敌的救世主，而只是一个魔法学院的普通小学员，面对强大的敌人，一个人逞英雄可不是什么好主意。比如说使用搬运的魔法来移开障碍物时，一个人的话只能移动很小的东西，而三个人合力的话，则可以产生巨大的效果。

咒语的力量

作为魔法学员的优秀学员，会使用咒语是最基本的素质。本游戏中你将可以使用三类咒语，以产生不同的效果。Jinx咒语主要是用来对付游戏场景中的难题的，Charm咒语则用来对付游戏中的怪物，Axia咒语最为神奇，它是召唤魔法，虽然现在还不知道可以召唤出些什么东西，不过还是让人很期待的。


▲这好像是冰属性的攻击魔法。

迷你游戏的乐趣

和现在很多多平台发售的游戏，PSP版中都包含独有内容一样，本作中也包含了一系列PSP版独有的小游戏。迷你游戏可以通过PSP的无限连接，传输给没有该游戏但有PSP的朋友，让大家一起娱乐。现在给大家介绍其中的几个小游戏：



1	时间竞赛，有点类似于赛车游戏的小游戏，不过这里将你要驾驭的东西换成了一种叫Niffler的小怪物，游戏为我们准备了8条不同的赛道，难度各异，你所要做的就是在限定的时间之内跑到终点就可以了。
2	怪物奇袭，在这个小游戏中，你将被放在一个类似于圆形竞技场的地方，你要保护一群可怜的小怪物，防止它们被不断冲过来的其他怪物偷走。游戏一共有三个场地可供选择，每个场地可进行9轮的比赛。
3	狙击战，一个类似于配对子的小游戏，首先给出一张卡片，然后让你在另外三张卡片中找出与先前给出卡片图案一样的卡片。游戏的难度随着所给卡片图案得越来越模糊而逐渐增加。



文 胧月

NDS

伊苏 战略版

◆MMV◆RTS◆预定2006年春◆日版
◆人数未定◆自带记忆功能◆售价未定
◆对应周边未定◆推荐玩家年龄：未定
イース・ストラテジー

有名的A·RPG系列《伊苏》自从87年在PC上发售以来，凭借着宏大的世界观、个性的角色、动听的音乐吸引了一批铁杆FANS的支持。而NDS也真的是一台求新求变的掌机，在众多游戏纷纷在NDS上变身之际，这款战略版的《伊苏》也慢慢揭开了面纱。



NDS上的RTS

说到RTS(即时战略游戏)，玩家们脑子里跳出两个字母：PC。的确，出于硬件条件和对战条件的限制，以个人电脑为平台的即时战略游戏一直代表着此类游戏的最高水平(如《星际争霸》、《魔兽争霸Ⅲ》)。而一般家用主机手柄的操作性也无法达到鼠标的灵活和键盘的多功能，是以32位机时代的《红警》、128位机时代的《帝国时代》都无法超越PC平台的同名游戏。

数月前曾有小道消息说《星际争霸》会移植给NDS。虽然只是笑谈，可触摸屏的设计的确让NDS比一般家用机更加亲近RTS。这款战略版的《伊苏》也比以往家用机原创即时战略更像一款真正的即时战略。

体验《伊苏》世界里的各国大战吧！

《伊苏 战略版》系统篇

从公布的情报看来，本款游戏在很大程度上借鉴了《帝国时代》。熟悉的地图，熟悉的资源，熟悉的建筑布局，加上一个喜欢《帝国时代》的游戏制作人。(编按：在日本，《帝国时代》的人气远比当今世界主流的《星际》、《魔兽》要高。)我们先来看一看游戏的实际画面中的主要内容。

上画面

这里最醒目的是上方整个战场的缩略地图，下面表示着目前本国的资源等信息。L键可以实行上、下两个画面的切换，这样就可以用触控笔点击缩略地图来实现地点的快速选择。

下画面

这里分别显示着单位、建筑、田地、金矿的实物。各种主要操作也都在此实现，具体来说就是用触控笔点击下方的一排指令来指挥战役的进行。



战役流程

整场战役的关键词有三个——资源调配、建筑生产和战斗。相较普通SLG，RTS中此三项活动同时、即时地进行着，玩家往往需要一边指挥前方的战斗，一边在后方拼命补充兵力，两者同等重要。光注意前方的控制会导致战力的衰竭，而单留意兵力的补充而忽略前方又会让防线全面崩溃。

一、资源调配



经济是战役胜利的第一要点。玩过RTS的玩家都有这样的体会：资源匮乏状态下，再强大的操作也无法抵御蜂拥而至的兵海。我们看一场战斗，往往通过双方占有的资源数就可以预测结果了。

资源猜测

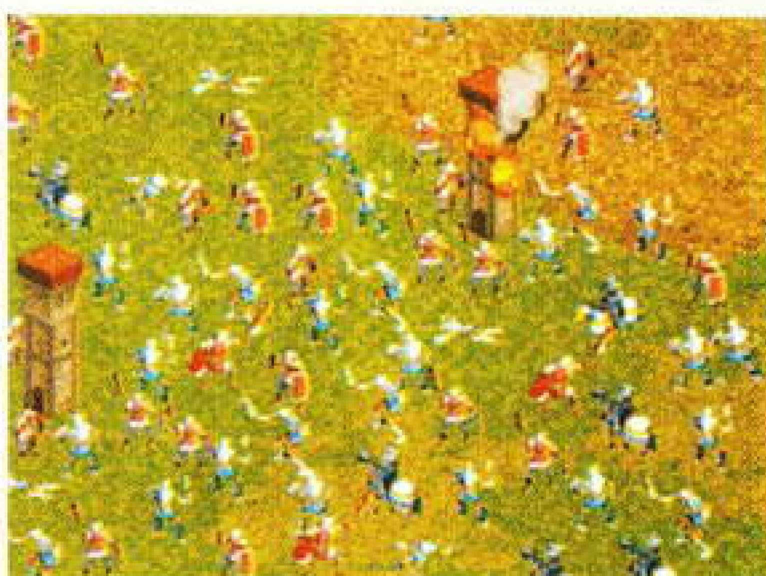
左下角竖行排列的4种资源从上到下依次是食物、木材、金钱、人口。食物和人口应该有直接关联，食物表示目前能够供养人口的最大值；木材用来建造房屋和某些机械作战单位；金钱是主要的消耗资源，房屋的建造、兵种的生产都缺少不得。在兵种搭配没有缺陷的情况下，战斗的胜利可以说直接决定于金钱的消耗率和占有度，两者越高，国家实力就越强大。

二、建筑生产

没有作战单位，资源积累得再多也不过是抽象的数字。“建筑生产”这个环节就是把抽象的资源数字转换成具体的国家单位的过程。建筑起基地、兵工场、武器工场、船坞之后，就可以各自生产农民、士兵、机械单位和战船等作战单位了。此外还可能会有炮楼、研究所等不直接生产单位的辅助型建筑。

三、战斗

有了作战单位，就可以向敌人发动攻击。一场战斗的结果由以下几个要点决定：1.兵力，兵力的多少来自资源的多少。2.兵种，兵种之间往往有着相互的克制，配置兵种的原则就是不被敌方克制同时尽量克制敌方。3.阵形，阵形布置的原则是让自己的每个兵尽可能发挥出自己的作用，而不是挨个去送死。4.微操作，减少自己的伤亡；可能的情况下，优先攻击敌人有威胁的单位。



◀ 最基本的战斗是步兵、骑兵、射手的循环克制。





◀▲有时可以发动强力的魔法。

《伊苏 战略版》世界里各个个性角色

每个国家都有一些将领级别的人物，这些角色有着不同与一般作战单位的卓越能力，同时有属于自己的剧情。下面就公开各国的主要角色。

艾斯特利亚王国



阿贝尔·伦佛德

失去记忆的强大剑士，被周围人怀疑是"传承的剑士"。





莉奥奈

艾斯特利亚皇女，好奇心旺盛，非常好动。继承了六神官的血脉。

格利雅王国

卡拉

征战沙场无数的名将。尽管已经从前线退下，仍然担负抵抗罗姆帝国侵略的指挥重任。



帕提斯特

帕提斯特之妻，默默支持着夫君的坚强妇女。平时端庄文静，一旦进入战场就会一转常态地勇猛。

阿弗罗卡朝



萨依德

阿弗罗卡部族族长之子，性格热血，讨厌被限制。



蒂格莉丝

萨依德的师父。拥有冷静的战场判断力，战力优越。

罗姆帝国

西格哈鲁特

四将军之首，剑术一流。发誓绝对效忠皇帝，理想是让罗姆支配伊苏。





莉泽尔卡娜

四将军中惟一的女性，世代骑士的贵族家出身。西格哈鲁特的青梅竹马，擅长军略。

Xenosaga



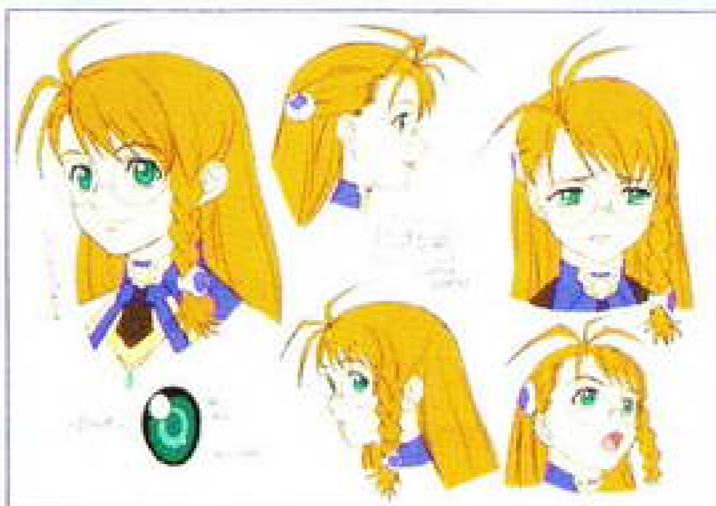
文 胧月

NDS	
	异度传说Ⅰ·Ⅱ
	◆Namco/MonolithSoft◆RPG◆未定◆日版
	◆1人◆自带记忆功能◆容量未定◆售价未定
	◆对应周边未定◆推荐年龄：未定
	Xenosaga Ⅰ·Ⅱ

上次已经为大家报道过这款《异度传说1·2》的相关情报了。考虑到很多掌机玩家没有玩过家用机版的该作，本次就给大家带来更加详细的介绍。

登场人物

卯月紫苑（Uzuki Shion）



本作的主人公，隶属Vector第一开发局，KOS-MOS开发计划的主干技师。故事开始时，参与惑星消失事件的调查同时开发KOS-MOS。工作狂的她有自己独特的魅力，被同组内不少的男性所倾慕。幼年时代遭遇战乱，父母双亡。二年前，因为KOS-MOS的开发事故而痛丧男友，内心痛苦。表面很是坚强，不轻易向他人吐露心声。对万事万物的态度都很积极，敢于面对一切困难。力求摆脱“过去”，向着明天努力。



KOS-MOS（意为“秩序”）

Vector开发出的究级战斗兵器。外形是年轻的女性，身高167厘米，体重92千克。通过“模拟人格OS”与他人交流，贯穿《异度传说》的关键角色。一切以逻辑、确立、任务为首要规则，无条件保护其开发者紫苑。

M.O.M.O (Multiple Observative Mimetic Organicus)

女性，身高141厘米，体重36千克，外貌年纪12岁，为了观察宇宙中危险的特殊生物“Gnosis”而被制造出来。开发者为U-TIC机关的创设者、已故的尤亚吉姆博士。外形是尤亚吉姆博士的亡女樱，继承了樱的部分感情，梦想是积累善行去看天国里的爸爸。





Ziggy

生前是联邦警察1875特殊作战司令部分遣队队长，30岁殉职后身体被重新改造。改造至今已经又存活了95年，担任M.O.M.O的警护工作。

•相关报道• 第一报 Vol.25 Page72～73

Chaos（意为“混沌”）

男性，身高169厘米，体重53千克，外貌年纪16岁。“《异度传说》系列”中最神秘的角色之一，除名字外，一切都是谜。一说是天使路西法的化身。





Jr.

男性，身高140厘米，体重38千克，外貌年纪12岁左右。星团联邦米鲁其亚自治州特殊财团KOOKAI · Foundation的代表理事之一。虽然外表非常年幼，可拥有渊博的学识和见识。有收集古书古枪的嗜好。

重生的《异度传说II》？

本作的“非单纯移植”令人振奋。虽说NDS版主体是把《力的意志》和《善恶的彼岸》串接而成，实际上《善恶的彼岸》(《异度传说Ⅱ》)的故事在游戏中会有相当大的变动。

PS2版的《善恶的彼岸》以Jr.的视角展开剧情，在本作中则改变成紫苑，同时追加许多新剧情。所以即便玩过PS2版的玩家也不妨再体验一下。









这些剧情都是PS2版里没有的！

广报部长
野村匡氏(左)
(以下简称野村)

广报室宣传组长
永田洋子氏(右)
(以下简称永田)



《异度传说Ⅰ·Ⅱ》制作秘话

最强制作阵容下的开发

——本次的角色设定和PS2版的《Ⅰ》、《Ⅱ》以及动画版比较起来，似乎更加接近动画版。是刻意这么做的吗？

永田：我们没有刻意这么去做。只不过，原画和色彩都交给了动画制作者，所以自然画得接近了动画版。

野村：这个嘛，“《异度传说》系列”每代的角色设计都会起用不同的画师，所以请不要在这方面太在意(笑)。

——本次起用他们的理由是什么呢？

永田：竹田先生是DRAMA CD时代的老朋友了。游戏发卖前，他就对“《异度》系列”表示了强烈的兴趣。动画版我们交给了制作委员会，可凑巧的是竹田先生非常重视本作。在此基础上，加入大量原创要素变得可能。和3D不同，目前的2D画面可以更好地表现角色的喜怒哀乐。在《异度传说》的世界观下，这样就可以更好地明白角色们丰富多彩的感情了，实在是人才啊。

航宙货客船艾尔萨



◀ Lohengrin级高速宇宙飞船，飞行速度在各种航天器中首屈一指，全长166米。外观上是一般的货客船，实际配置了不少武器。

重武装舰Durandal



▲KOOKAI・Foundation所有，舰长为Jr.。外形细长，拥有白色翼状部分的强力舰船，全长超过4000米。

KOOKAI・Foundation据点



游戏画面



普通画面

采用斜45度角，除了战斗外，所有角色都没有语音。

战斗画面

上屏

游戏的主画面。左上角的图标表示敌我双方的行动次序，对战术安排有所帮助。人物全部变成Q版的同时，让人担心还能不能看到大迫力的BOSS。

下屏

我方状态显示在此处。加入全新的P.F系统，在该系统下，我方队员的排列次序将对战斗情况产生影响。战斗以外时间，此处显示通常菜单，可以即时进行装备、存档等操作。



不是简单的移植！

——把《Ⅰ》和《Ⅱ》的故事都串到一起，实在是一个庞大的故事啊。关于这部分是怎么调整的呢？

永田：我们还加入了和主线关系不怎么大的剧情部分呢，内容部分确实非常充实。

——说到追加剧情，肯定会出现一些原创角色吧。怎么把这些人串连到故事里去呢？

野村：这些人物的出现并不会显得很突兀。毕竟追加的剧情也是主线的补完啊。

——《Ⅰ》和《Ⅱ》再加上原创剧情，要全部玩通一定很花时间吧。关于这方面你们是怎么去权衡的呢？

永田：我们希望大家不要被PS2版的《Ⅰ》和《Ⅱ》所吓住。毕竟这是将两者统合到一起的作品，敌人的特性、弱点都尽可能统一了。总之是做了很好的平衡调整。

——比如说，PS2版《Ⅰ》通关是40级左右，本作中将《Ⅰ》的部分打穿20级就够了么？

野村：差不多是这样的感觉吧。这是一个完整的RPG，请尽可能享受。

——原来是这样。说一下系统的改变吧，在战斗画面里，AP只能蓄到3段了。我记得在PS2版的《Ⅰ》中最多可以蓄6段啊，是不是对AP的消费量也做了调整呢？

永田：是啊。本作中AP最多只能到3，我们在这方面进行了平衡调整。

——那么本作有没有根据NDS的性能做了特别设计呢？

永田：本作和PS2版一样，在很多迷宫中有迷你游戏。这些迷你游戏我们都考虑到了触摸屏的使用，请大家一定要好好体验。

同粉丝的一问一答

问：角色的技能有增加吗？

答：是的，有增加。

问：还有协力技吗？

答：本作中没有了呢。不过我们加入了"PF"和"Double Boost"等新系统。

问：《Ⅰ》和《Ⅱ》的合体机器人会有吗？

答：目前没有准备加入。

问：有隐藏BOSS、隐藏迷宫之类的吗？

答：现在我们正着手游戏主线的制作，这部分内容是否加入并不确定。

问：还有泳装吗？

答：有。（胧月瀑布汗：有必要么？Q版的人物）

问：M.O.M.O还会变身吗？

答：很遗憾，不会。

牧場物語 コロボックルステーション for ガール



NDS版《牧场物语》的女生版登场了。相比男生版，游戏的内容可不仅仅是将主角变成了女性而已。在内容方面还是有许多的不同之处的。最明显的就是这次的主角有两个人可供大家选择，下面就让我们来看一下女生版的新奇之处吧。

NDS 牧场物语 精灵驿站 女生版

◆MMV◆SLG◆2005年12月8日◆日版
◆1人◆自带记忆功能◆4800日元
◆无对应周边◆推荐玩家年龄：全年龄
牧场物语 コロボックルステーション for ガール

文 铭风

主角要从两位女孩中选择一位



相比男生版只有一位主角的情况，本作的主角阵容可谓是十分豪华。在本作中，GBA版《牧场》的女生版的金发女主角和十分受欢迎的NGC版《牧场》的女生版的女主角都可以选用。在游戏最初会进行问答。第一个是NGC版，第二个是GBA版，选择后就用相应的主角开始游戏。



GBA版女主角

NGC版女主角



▲金发MM和繁忙的牧场组成了一幅美丽的画面。



▲NGC版3D形象的女主角在本作的世界中将以2D形象登场。

新角色"朱达那"登场



▲女生版中的结婚对象当然就变成了男性，和他们说话时头像旁边有心型符号。

和男生版一样，女生版的故事舞台依旧是"忘忧谷"，玩家要和这里的居民一起感受悠闲的牧场生活。在男生版中的多个结婚对象在女生版中自然而然地就变成了各个男子了。相比男生版中女神、公主和美人鱼等多个新角色，女生版中也新增了原创的新角色作为结婚对象。这里厂商只公布了一个银发的帅哥，相信游戏中还是有众多的其他新角色存在的。



▶首次公布的新人，外表十分酷的银发男子。不过除此之外关于他的情报就要等我们之后的报道了。

拥有10种以上的替换服装



■特殊节日时就可替换衣服了。

作为爱美的女生，拥有各种替换的衣服当然是必要的。本作中，拥有10种以上的衣服可供替换，不过遗憾的是这些衣服并不能随时替换，而一定要等到约会时或特殊事件时才能进行替换。这些衣服都能够在商店里买到。

能够养育女孩

和忘忧谷的居民结婚并生活一段时间后就会拥有自己的小孩。女生版在这点上也进行了强化。男生版中只能养育男孩，但女生版却可以选择自己孩子的性别，大家也可以养育女孩了。



◀男孩和女孩在样子上的差别似乎并不大。

可替换房间内的装饰

作为牧场生活据点的自己的房间，在长时间的牧场生活中只能进行几次扩建，未免显得单调了一点。不过不要紧，在本作中除了能扩建房间外，还能够根据自己的爱好来自由改变房间内的墙纸。虽然墙纸的种类并不是很多，但用这种方法来转换心情还是不错的啊。





文 海文

BIO HAZARD Deadly Silence

NDS

生化危机 死亡寂静

◆Capcom◆A·AVG◆预定2006年1月19日◆日版
◆1～4人◆自带记忆功能◆4800日元
◆对应周边未定◆推荐玩家年龄：未定

BIO HAZARD Deadly Silence

各位生化FANS们注意了，NDS版《生化危机 死亡寂静》的发售日已经确定。2006年1月19日我们就可以在NDS上玩到这款新生的《生化危机》了。这次将会为大家送上以触摸屏的全新用法为主的新情报。让我们一起等待1月16日的到来吧。

PS版原作中的真人出演的片头动画再现！





当年初代《生化危机》的片头及片尾动画均是由真人出演的，在整个系列中也是颇具特色的，其中描写ALPHA小队在树林中遭到袭击，吉尔、克里斯、巴瑞、威斯克四人拼死逃进别墅的片头动画更是让人过目难忘。

操作方面的进化点！

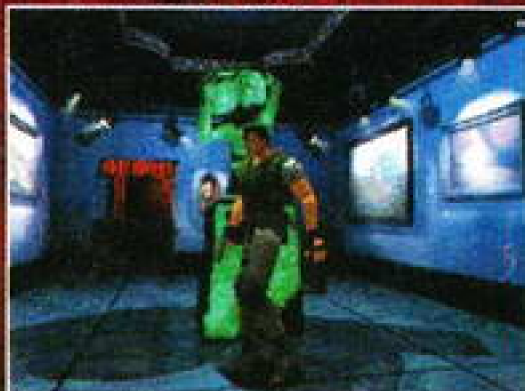
方便快捷地上弹

只要按住R键，做好射击准备后按下B键就可以完成上弹，再也不用为了上弹而频繁地打开菜单了。



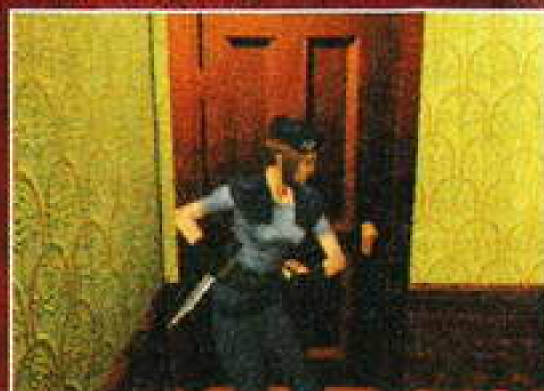
快速转身

同时按下方向键的↓和B键就可以让人物立即做出180度转身的动作。这同样是初代《生化危机》中所没有的设定。



随时可以使用小刀

按下L键就可以随时使用手中的小刀进行攻击。本作中小刀将会是主人公的标准装备，可以随时随地使用。

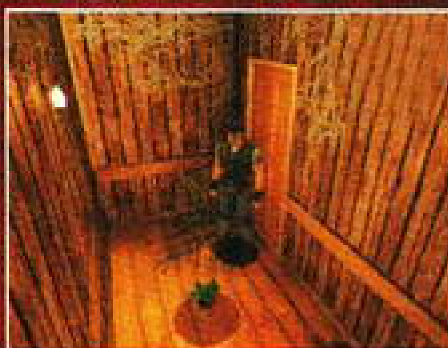


REBIRTH MODE

充满NDS版新要素的模式。敌人的种类、数量与配置都和PS版不同，能够体验到更加紧张刺激的游戏过程。因此就算是以前的老玩家也决不能大意。

扑面而来的匕首战！

游戏中在开门后随时可能出现的匕首战中，玩家可以使用突刺、横斩等多种多样的攻击。用触控笔点击触摸屏的话会使出突刺，而画出横线的话则是横斩。玩家如果运气够好的话还可以打出威力极强的必杀一击哦。

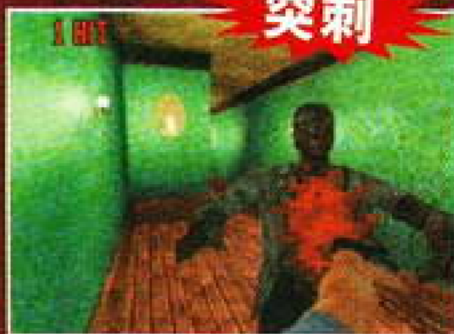


▲在匕首战结束后，玩家有可能得到各种道具。



▲克里斯得到了回复系的绿药草和弹药。

突刺



▲突刺的特点就是出招快速，可以很好地牵制敌人。

横斩



▲出招比突刺要慢，但是威力非常大，只要玩家能够掌握好距离感的话就能发挥出巨大的作用。

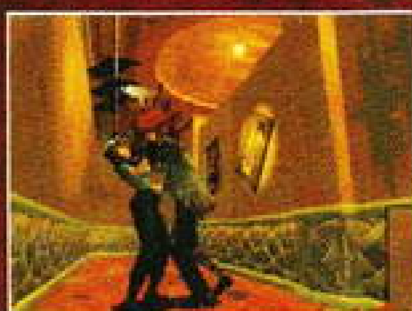
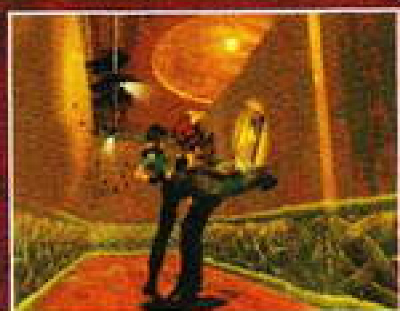


◀必杀一击时的画面效果十分血腥。

● 相关报道 ● 第一报 Vol.24 Page30～31 第二报 Vol.26 Page38～40

被丧尸咬住了也不要惊慌！

在别墅中探索的过程中假如被丧尸等敌人攻击到的话，只要迅速摩擦触摸屏就能够展开反击。

▶用膝盖将丧尸顶开，玩家摩擦的速度越快，主人公就可以在更短的时间做出反击动作。

利用触摸屏解开谜题！

REBIRTH MODE中的一大特色就是加入了大量需要利用NDS的触摸屏才能解开的谜题。并且其中的一部分还会用到NDS的麦克风。



◀解开这样的谜题时出现失误的话可就惨了，各位读者可千万不要模仿！

如果失败的话后果不堪设想！

▶按键型的谜题，上方显示的"5"是暗示着什么呢？



◀旋转这个转轮时必须要用触控笔在触摸屏上按圆型轨迹描画才行。

▼使用道具时同样也可以使用触摸屏来完成。





▲这个谜题似乎是要将中央的指针转到正确的位置。

经典模式

在经典模式中玩家可以玩到和初代几乎相同的《生化危机》，机关及操作都没有什么变化，也不会用到触控笔，可以说是为喜欢怀旧的老玩家准备的模式。

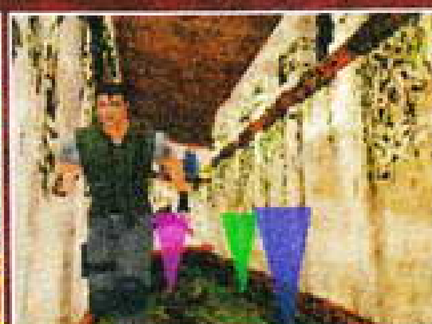


▶在发生事件时的人物语音会得到完全保留，除了丧尸，还会有很多阻碍玩家前进的机关。在本模式中可以按键来跳过事件，节约时间。

充满新意的多人游戏模式

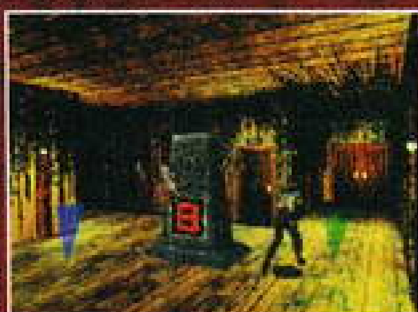
使用NDS的无线通信机能就能够让最多4名玩家同时进行游戏。玩家之间既可以通力合作解开谜题，也可以展开在规定时间内尽可能多地击倒丧尸的竞赛。



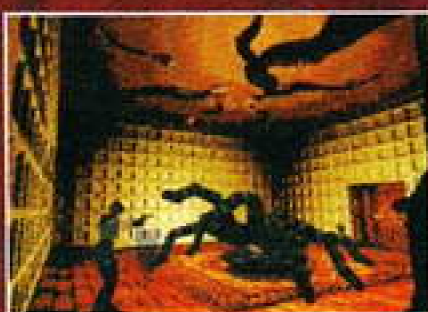


协力游戏

每个玩家都要共同努力，为从建筑物内脱身而战。有同伴的话，不管是战斗还是解迷都会觉得安心许多吧。



▲其他玩家的位置似乎是以不同颜色的三角型来表示的



▲对付同样数量的敌人当然是人多力量大，此外分头解开谜题也会带来更高的效率。

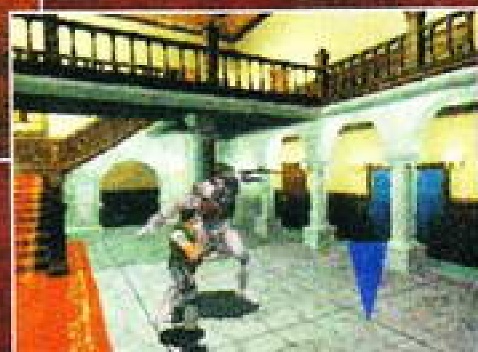
对战游戏

打倒敌人就能得到分数，游戏结束时分数高的玩家自然就是赢家。在这个模式中考验的是玩家对地图的熟悉程度以及对武器的灵活使用。



◀击倒不同颜色的丧尸所能得到的分值也不同。

▶除了丧尸之外还会有BOSS级的敌人出现，打倒的话应该能得到更高的得分吧。



文 铭风



在新主机NDS上玩到正统的"《口袋妖怪》系列"新作相信一定是众多玩家的梦想。然而NDS上的《口袋妖怪 钻石/珍珠》要等到2006年，同时也没有任何情报可以看。不过《口袋妖怪》的相关作品倒是公布了不少。除了《口袋妖怪方块》和即将发售的《口袋妖怪不可思议的迷宫》外，官方还公布了这款类型为A · RPG的《口袋妖怪突击队》。类似动作游戏的玩法和《口袋妖怪》的组合会给玩家带来怎样的感觉呢？看来得等游戏发售后才能得知了。下面就让我们来看看这款游戏的情报吧。



可选用身为突击队一员的男、女主角！

正统《口袋妖怪》中的主角是精灵训练师，而本作中主角的职业是突击队。虽然突击队的具体情况暂时不清楚，但和小精灵们的关系还是十分紧密的。

新道具登场

从画面中可以看到，主角们手中有着类似天线一样的道具。在游戏中将起到什么样的作用呢？



◀ 游戏的主画面。下屏显示冒险舞台，玩家可从画面中看到多种小精灵的身影。其中有主角带着的小精灵同伴，而更多的则是各种野生小精灵。画面上方则是一个神秘的能量槽。

NDS 口袋妖怪突击队

◆pokemon◆A · RPG◆预定2006年◆日版
◆人数未定◆记忆要求未定◆售价未定
◆对应周边未定◆推荐玩家年龄未定

ポケモンレンジャー

游戏画面解析





映射下屏幕的雷达

游戏中上屏，由雷达来反映下屏幕情况。红色的是主角，绿色的是人类，而黄色的标志则是各种小精灵。

一起冒险的口袋妖怪

上屏显示的这两个小精灵的名字，就是玩家的小精灵同伴了，从位置来看最多可同时有7个同伴。不过这两个精灵都在下屏中出现，看来主角的职业突击队的精灵同伴都是一起行动的，和将小精灵放入精灵球中携带行动的精灵训练师还是有很大的不同的。

神秘的能量槽

和上一张游戏主画面的图片相比，这里的能量槽十分短。既然本作是一款A · RPG，那么就一定会有一些成长要素。这个槽的长短会不会随着角色的成长而成长呢？

野生小精灵

下屏也有不在名单中的小精灵。这些可能是野生的小精灵，也可能是他人携带的吧。不知道本次的捕捉方式是怎么样的……

文 胧月

ソニックラッシュ™

NDS

索尼克 冲刺

◆SEGA◆ACT◆预定2005年11月23日◆日版
◆1～2人◆自带记忆功能◆容量未定◆4800日元
◆对应周边未定

ソニックラッシュ

NDS版的这款《索尼克 冲刺》也发售在即了。本作在视觉、操作、画面上都是掌机版《索尼克》的革命性作品，我们再看看系统方面到底有哪些革新吧。



超级BOOST

同GBA版的《索尼克》一样，本作中依然有“BOOST”系统——使用下屏左边的槽蓄满后可进行冲刺移动。而此槽的蓄力方式可以通过收集钱币，也可以通过做出各种技术型动作来实现。对于一款竞速游戏，如何科学使用该槽是关键。



这就是蓄力槽了。

◀▲做出各种华丽的技术动作。

对战模式

练好技术后怎么体现自己的水平？对战啊！是不是对反复挑战关卡厌倦了？是不是觉得自己的水平已经无法提高了？这款《索尼克》的对战系统可以让你体验双人同乐。在和朋友的对战中，水平高下立判。不断努力吧，可不要落后给了别人！



▲对战画面。上屏显示自己，下屏则显示对手的动向。

特殊关卡

索尼克的世界中总会有一些助跑或助跳用的机关。这些机关除了可以让我们流畅地过关外，还有帮助我们进入异空间的神奇作用。



进入异空间的好处当然是可以玩到特殊关卡了，将这些特殊关卡破关后，可以获得神奇的道具“混沌玉”。

おいでよ どうぶつの森

文 铭风

NDS版的《欢迎来到动物之森》又有新情报了。这次为大家介绍的是联机的各种要素和本作的收集要素。



NDS 欢迎来到动物之森

◆Nintendo◆SLG◆2005年11月23日◆日版
◆1～4人◆自带记忆功能◆4800日元
◆对应周边未定◆推荐玩家年龄：未定

おいでよどうぶつの森



最多四人同时进行游戏

联机作为本系列最大的特色，在本作中得到了大幅度强化。相信大家从之前的报道应该可以知道游戏中最多可四人同时进行游戏，即请三位同伴到自己的村子里来。那么，来了干啥呢？下面就让我们来看一下吧。

用时钟竞赛



利用新道具“时钟”可以进行四人竞赛。能够在限制时间内和朋友一起比谁钓的鱼多，或是捉的虫多。玩家们可为比赛设立奖品，增加大家的积极性。

输送漂流瓶



漂流瓶也是游戏中的新道具。你可以将写满话语的纸放进去，放进大海漂流。用游戏的通信功能能让瓶子抵达朋友的村庄，将瓶子内的消息传达给他。

交换星座



上次已经告诉大家，在游戏中是可以自行创造星座的。和漂流瓶一样，利用通信功能也可以交换星座。让同伴村庄的上空也闪耀着你所创建的星座。

各种各样的花朵

培育鲜花是游戏的内容之一，当花蕾受到你长时间的辛勤照顾后就会绽放出绚丽的花朵。游戏中花朵的种类是十分多的，颜色也十分鲜艳。



动物的种类大大增加

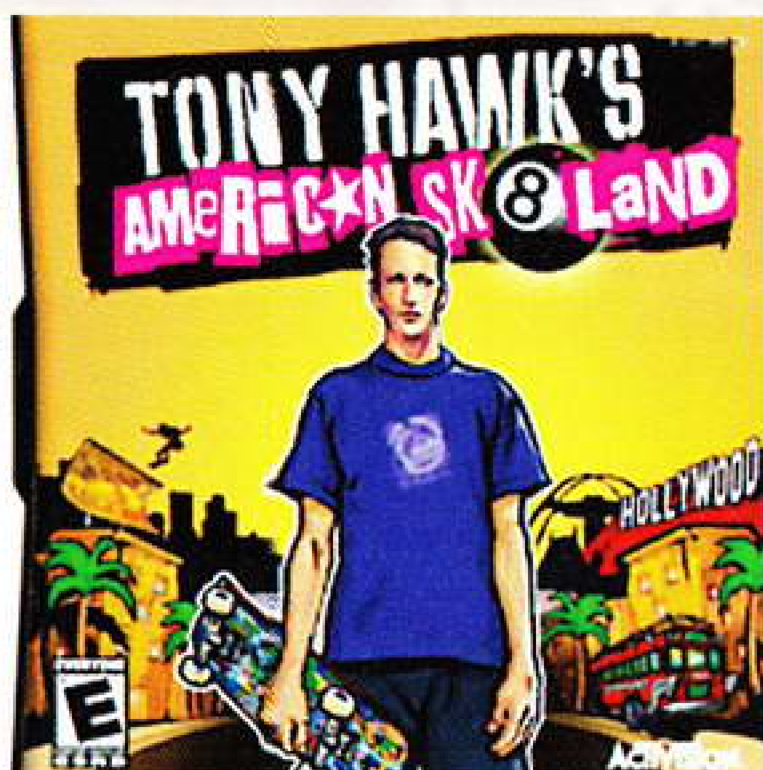


捉虫、钓鱼所捕捉到的昆虫和鱼类都会收录进图鉴。参看图鉴时会对昆虫和鱼类的出现时间和季节做详细的介绍。本作中这些生物的种类大大增加了，让你享受收集的乐趣。



• 相关报道 • 第一报 Vol.20 Page30～31 第二报 Vol.27 Page50～51

不知道大家知不知道《Tony Hawk's Pro Skater 2》这款GBA上游戏，在美国玩家的心目它可是一款了不起的游戏哦！它是早期GBA平台上最令人印象深刻的游戏之一，它的发售还曾一度带动了GBA主机在美国的大卖，可谓是为GBA主机的推广立下了汗马功劳。在那个机能受限的2D世界里，游戏开发小组用他们高超的技术为我们带来了不亚于家用机版游戏的乐趣。如今游戏开发小组又将这款《Tony Hawk's American Sk8Land》放到了我们的面前，不过游戏的平台已经由GBA换成了NDS，所以这一次我们可以跟随托尼·霍克一起在真3D的世界快乐地滑行了。



NDS
托尼·霍克的滑板 瀛行美国
◆Activision◆SPG◆预定2005年11月18日◆美版
◆1～2人◆记忆 要求未定◆售价未定
◆对应周边未定◆推荐玩家年龄：全年龄
Tony Hawk's American Sk8Land

回归原点的“托尼·霍克”



虽说近年来“《托尼·霍克》系列”一直呈向上的发展趋势，不过我们也不得不承认要再想突破是越来越难了。同时受限于NDS的机能，所以制作小组很聪明地没有将创新作为本作的重点，相反他们将游戏带回了系列的起点，寻找当年游戏一炮走红的秘密之所在。快速而爽快的动作，丰富而漂亮的花式，宽阔而精巧的公园以及充满挑战感的任务，这一切都在NDS版的《托尼·霍克》中得到了良好的的体现。并且游戏的画面非常不错，就算在快速运动的动作中，游戏的画面刷新率也可以稳定地保持在60帧，看上去十分舒服。



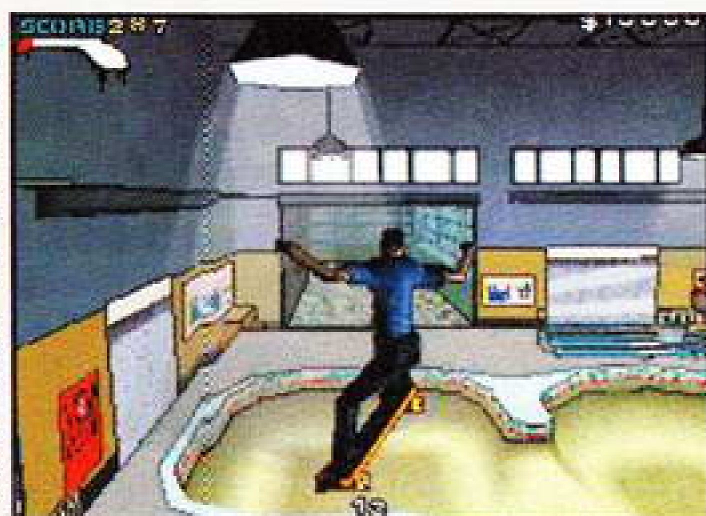
讲究个性的新一代



滑板一直以来就是一个展现个性的运动，所以游戏中也为玩家充分考虑到了这一点。首先是个性十足的人物编辑系统，你不但可以对人物的外貌进行编辑，还可以自己创作人物身上的装饰品、小挂件。玩家甚至可以将自己的声音录进游戏中，替换剧情发展时原人物的声音。此外游戏还允许你对场景进行编辑，通过不同物件的不同摆放，创造出属于自己的滑板公园。

无线连接 无限精彩

本游戏还有一个让人瞩目的特点，那就是它是第一款支持任天堂发售的Wi-Fi设备的第三方NDS游戏。通过无线网络连接，你将可以实现以下功能：1.和朋友进行连线对战，游戏准备了丰富的多人游戏模式等待你和你的朋友的挑战。2.连接游戏发行公司的服务器，下载各种更新数据和玩家的成绩、演示等。3.可以参加游戏发行公司举行的挑战比赛，公司会公布挑战的内容后，你就可以下载游戏内容或上传自己的成绩了。



文 海文

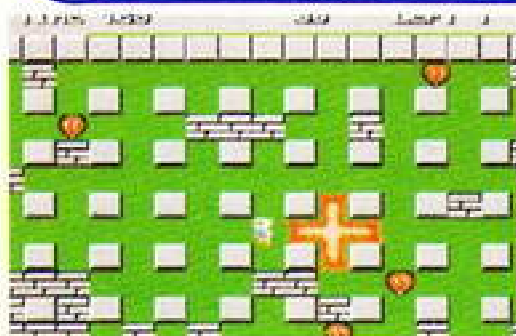
ハドソン ベストコレクション

FC时代16款作品完全复刻！

Hudson当年曾在FC平台上推出过不少经典作品，经历过FC时代的玩家们一定还记忆犹新吧。现在我们又可以在GBA上重温这些作品带给我们的幸福时光了。Hudson将会在GBA平台上以以6张卡带的形式推出将当年广受好评的16部作品的复刻版。喜欢怀旧的玩家们有福了！

Vol.1 《炸弹人合集》

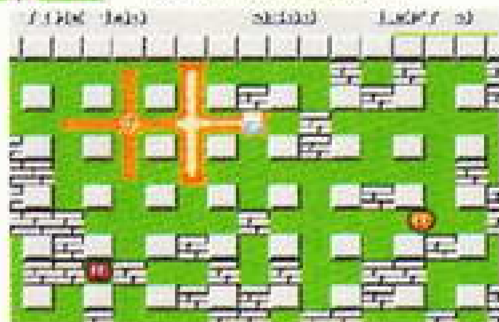
GBA 炸弹人合集
◆Hudson◆ACT◆预定2005年12月◆日版
◆1人◆记忆要求未定◆容量未定◆2800日元
◆对应周边未定◆推荐玩家年龄：未定
ボンバーマンコレクション



《炸弹人》

炸弹从放置到爆炸之间会有一小段时间差，因此要想顺利地消灭敌人就必须对敌人的走位做出正确的预判。

利用炸弹来破坏路障并消灭敌人的动作游戏，将敌人全灭后还要找出隐藏在关卡内的出口才能顺利过关。并且每关之中还隐藏着强化主人公及炸弹的道具。



《炸弹人II》

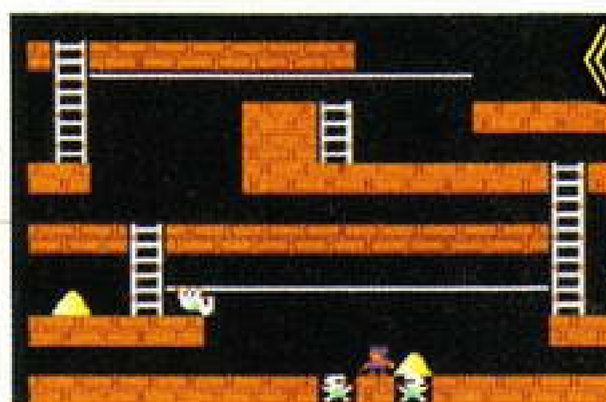


已设置好的炸弹是无法通过的。

基本的玩法和前作相同，但画面带有更强的立体感。

Vol.2 《淘金者合集》

GBA 淘金者合集
◆Hudson◆PUZ◆预定2005年12月◆日版
◆1人◆记忆要求未定◆容量未定◆2800日元
◆对应周边未定◆推荐玩家年龄：未定
ロードランナーコレクション



《淘金者》

将版面内的金块全部收集到即可过关的动作游戏，玩家可以在地面上制造出能够维持一段时间的坑，利用这个坑可以困住敌人或是跳到下一层。

《淘金者II》



充满解迷和动作成分的《淘金者》的一大特色就是从第一关开始便让玩家绞尽脑汁的难度设定。

Vol.3 《动作游戏合集》

GBA 动作游戏合集
◆Hudson◆ACT◆预定2005年12月◆日版
◆1人◆记忆要求未定◆容量未定◆2800日元
◆对应周边未定◆推荐玩家年龄：未定
アクションコレクション

《挑战者》



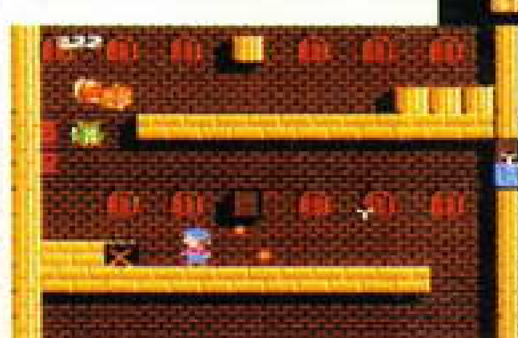
第一关玩家会以飞刀为武器，利用跳跃和下蹲等动作不断前进的横卷轴动作游戏。从第二关开始便可以对小刀进行强化，游戏也变为探索型的动作游戏。



游戏的第二关。玩家将要探索的区域非常广阔。

《迷宫组曲》





探索型的横视点动作游戏。整部作品中都充满了“音乐”这一要素。

Vol.4 《解迷游戏合集》

GBA 解迷游戏合集

◆Hudson◆ETC◆预定2005年12月◆日版
◆1人◆记忆要求未定◆容量未定◆2800日元
◆对应周边未定◆推荐玩家年龄：未定
谜解きコレクション

《爱的小屋》



在不被敌人抓住的条件下将画面内的水果全部拿到，然后来到画面左上方的小屋就可过关的解迷型动作游戏。

《二人世界》



玩家将要控制两只企鹅同时到达画面上方的桃心处完成接吻的“重大使命”。

《沙拉王国的番茄公主》



在沙拉王国，南瓜大王绑架了番茄公主，为了救出番茄公主，胡瓜骑士踏上了冒险的旅程。游戏中出现的人物全是蔬菜。该作品最早的版本是PC版，后来才被移植到FC上。

Vol.5 《射击游戏合集》

GBA 射击游戏合集

◆Hudson◆STG◆预定2006年1月◆日版
◆1人◆记忆要求未定◆容量未定◆2800日元
◆对应周边未定◆推荐玩家年龄：未定
シューティングコレクション

《雷鸟》



控制可以8方向移动的自机进行战斗的射击游戏，游戏中战机可以和被称为“バーサー”的友军机合体来获得移动速度和自机弹速的提升。

《星际战士》



以得到更高的得分为主要课题的射击游戏，游戏中出现的“四拼一”人脸在合体前击毁能够得到更高的得分便是游戏特色的一个体现。每一关的最后都有一个BOSS。

《纵横射击‘87》



奇数面为纵版射击，偶数面为横版射击的个性作品，难度为三部作品中最高的，需要恒心才能通关。

Vol.6 《冒险岛合集》

GBA 冒险岛合集

◆Hudson◆ACT◆预定2006年1月◆日版
◆1人◆记忆要求未定◆容量未定◆2800日元
◆对应周边未定◆推荐玩家年龄：未定
冒険島コレクション

《冒险岛》



以FC全盛时期的名人——高桥名人为主人公的经典动作游戏系列，玩家可以在游戏中出现的蛋中取得诸如石斧、滑板之类的武器道具。主角高桥名人的体力会随着时间的流逝而不断减少，玩家必须要在前进过程中不断吃各种水果来回复体力。

《冒险岛Ⅲ》



本作中高桥名人要与将自己的恋人蒂娜虏去的外星人展开战斗。游戏中有不少隐藏的房间和奖励关。只要在特定场所跳一下，就会出现云团将玩家带入奖励关。

《冒险岛Ⅱ》



继承前作系统精华的续作，舞台扩大为8个大岛。在游戏中高桥名人可以乘坐各种各样的恐龙展开冒险。

《冒险岛Ⅳ》

“《冒险岛》系列”的集大成者，FC上最后的授权软件，极具纪念意义的一作。



《洛克人EXE6》即将发售了。这个拥有全新故事，舞台和众多新系统的系列最新作将在GBA这个平台上再次绽放光芒。这次为大家带来的是游戏中的新领航员和新系统"CROSS系统"的介绍。相信本作也一定不会让FANS们失望的。

GBA 洛克人EXE6 电脑兽古雷伽/法路萨
◆Capcom◆A・RPG◆2005年11月23日◆日版
◆1人◆自带记忆功能◆容量未定◆4800日元
◆对应周边未定◆推荐玩家年龄：全年龄
ロックマンエグゼ6 电脑兽グレイガ\ファルザー

文 铭风

新系统1 Navi连接

随着剧情的发展，玩家会在老师的教导之下，学会如何操纵同伴的Navi（领航员）。当玩家通过考验后便能够和对方的Navi进行连接，在以后的攻关过程中使用这些Navi的力量。值得一提的是两个版本中的老师是不同的，这也是两个版本各自吸引人的地方啊。



▶《法路萨》中教授你的是可爱的舟子老师。

◀而《古雷伽》中获得的是heatman的能力。

新系统2 CROSS系统



◀获得炎之力的洛克人，不同版本可获得的能力是不同的。

"CROSS"就是寄宿了可连接的Navi能力精华的装备。使用这个装备后，洛克人就会获得这些Navi的能力，在战斗中使用。游戏中有着众多的新角色，这些同伴的领航员也能力非凡。一想到洛克人能够变身为多种形态，就让人兴奋不已啊。

新系统3 兽化系统

在进行芯片装备的画面中，满足条件的话就会出现"兽化按钮"。使用后洛克人会野兽化，变身为机械兽。这应该就是主角最强的能力了，两个版本中可变身的两个形态分别为狼形的古雷伽和鸟形的法路萨。





众多个性丰富的新领航员登场



这个像死神一样的家伙一看就知道拥有可怕的能力。变身为CROSS形态后，洛克人可在战斗中使用死亡光线，拥有一击必杀的能力。

Slash Man的特征是手上的刃形武器，可发射飞刀来攻击敌人。变为CROSS形态后，洛克人也将用手刀进行攻击。





天狗人的特征是长长的鼻子，主要武器是手中的扇子。在战斗中用扇子操纵风来进行战斗。

两肩上的巨大钻头就是它的最大武器，能够破坏敌人的防御。它的CROSS形态的钻头攻击拥有极大的破坏力。



FINAL FANTASY IV ADVANCE

编 雷伊

诞生于SFC、曾先后被移植到PS和WSC上的"《最终幻想》系列"正统作品的第四作《最终幻想IV》即将在今年12月15日在GBA平台上登场。当然，游戏不仅仅是单纯的移植，除了画面比起之前的WSC版会有一定程度的提升外，还会加入不少新要素，让新老玩家都没有理由不在GBA上重温这款经典之作。

GBA 最终幻想IV Advance
◆Square Enix◆RPG◆预定2005年12月15日◆日版
◆1人◆自带记忆功能◆容量未定◆4800日元
◆无对应周边◆推荐玩家年龄：全年龄
ファイナルファンタジーIV アドバンス



经典RPG名作在GBA上复活！

由坂口博信和时田贵司(注：《半熟英雄》制作人)共同撰写的剧本让本作在剧情方面得到了玩家们的一致认可，注重于角色内心的描写让本作在剧情上显得尤为细腻，这在当时的RPG中是非常罕见的。主人公赛西尔和青梅竹马罗莎以及好友卡因之间的情感纠葛直到今天仍然被不少玩家所津津乐道。

序章故事

巴隆王国飞空艇战队"赤翼"的队长赛西尔成功完成了强夺水晶的任务，但是，由于对任务的目的性抱有疑问，完成任务后他就从队长的位子上降了下来，被任命去讨伐幻兽。但是，在他打倒幻兽并来到召唤士之村的那个瞬间，巴隆国王交给他的戒指中突然出现了怪物并将村子毁灭了。村中惟一的幸存者莉迪娅愤怒地呼唤出了召唤兽，引发了大地震。当赛西尔再度醒来时，他的命运已经发生了改变……



▲游戏开场时的一幕，主人公赛西尔正坐在巴隆军的飞空艇上。



▲受到国王之命去讨伐幻兽的赛西尔却把召唤士之村引向了灭亡……

赛西尔·哈维

本作的主人公，巴隆国家军队中引以为傲的飞空艇战队"赤翼"的队长，同时也是一位暗黑骑士。在奉王国之命多次对其他国家进行侵略和掠夺后，他对自己存在的意义感到了怀疑。



罗莎·法莱尔

赛西尔的青梅竹马，毫不掩饰地爱着赛西尔，并为了守护他而成为了一名白魔道士。她不但能用白魔法为同伴们疗伤，而且还能使用弓术。



卡因·海文德

赛西尔的好友，同时也是巴隆王国龙骑士团的团长。虽然和赛西尔一起奉命去讨伐幻兽，但由于心中对罗莎抱有好感，所以被人所利用。



莉迪娅

被赛西尔等人所毁灭的密斯特村中惟一的幸存者，具有作为召唤士的纯粹血统。最初只是个小女孩，后来在战斗中慢慢得到了成长。

ATB战斗系统

在《FF Ⅳ》中首次出现的ATB系统可以说是之后的"《FF》系列"中的一个代表系统，在战斗中玩家必须对自己采取的行动做出及时准确的判断，而且在角色行动次序的决定上也有相当严格的要求。原本SFC版的《FF Ⅳ》中玩家是无法看到ATB槽的，这次GBA版在移植的时候加入了ATB槽，更加接近于较晚接触"《FF》系列"的玩家的习惯，看起来也更加直观。



▲战斗中最多可以上场5名同伴，这是除了网络化的《FF XI》外同时可参战人数最多的一款《FF》作品。



▲ATB系统让本作在战斗的紧张感方面得到了大大提升。

GBA版新要素



对话框追加人物头像

▲在对话框中追加了人物的头像，让玩家的投入度大增。此外，角色对话中汉字的出现比率将会大大增加，这样一来，国内玩家在游戏时也会轻松不少。



▶在最终迷宫中追加了新的怪物"月之巴哈姆特"，看起来非常强劲。除此之外，还会有其他新怪物或新的迷宫登场吗？

最终同伴可进行更换



◀原本不会在攻克最终迷宫时的队伍中出现的同伴出现在了队伍中！在本作中，只要满足一定的条件，就可以更换战斗同伴。

新剧情



◀这是一段原本SFC版中没有出现过的剧情。罗莎独自一人站在无人的小村中，周围的小动物难道都是村民们变的？

G.B.M.同捆版同时发售



本作与GBM的同捆版也将于12月15日同时上市，不过售价还没有正式公布。《FF Ⅳ》同捆版GBM的面板由天野喜孝大师亲自设计，看上去非常豪华，喜欢的玩家可一定要入手一套哦！

除了《最终幻想Ⅳ》将移植GBA外，Square Enix还同时宣布系列中两款认知度非常高的作品《最终幻想Ⅴ》和《最终幻想Ⅵ》也将在分别在GBA上登场。其中《FFⅤ》以其独特的转职系统而深受玩家们喜爱，《FFⅥ》更是很多玩家心目中"《FF》系列"的最高杰作。能在GBA末期玩到这两款RPG大作，实在是玩家们的一大幸事。

FINAL FANTASY V ADVANCE

GBA 最终幻想Ⅴ Advance

◆Square Enix◆RPG◆发售日未定◆日版
◆1人◆自带记忆功能◆容量未定◆售价未定
◆无对应周边◆推荐玩家年龄：未定
ファイナルファンタジーV アドバンス

最早发售于1992年的《最终幻想Ⅴ》是系列第一款销量突破两百万的作品。游戏主要讲述了巴兹、蕾娜、格拉夫和珐莉斯等战士为了从邪恶势力手中守护水晶而展开的冒险故事。比起剧情，本作在系统方面更受玩家青睐，游戏中以转职来育成角色的方式让本作在培养角色方面拥有了很高的自由度，而多达20种以上的不同职业也让玩家拥有丰富的选择余地。



▲ギルガメッシュ是"《FF》系列"中的经典角色。


▲游戏开场时的一幕，位于中央的女子就是本作的主人公之一蕾娜。

FINAL FANTASY VI ADVANCE

GBA 最终幻想Ⅵ Advance

◆Square Enix◆RPG◆发售日未定◆日版
◆1人◆自带记忆功能◆容量未定◆售价未定
◆无对应周边◆推荐玩家年龄：未定
ファイナルファンタジーVI アドバンス

SFC上最后一款"《最终幻想》系列"作品，在画面表现上达到了SFC机能的极限。游戏在剧情、音乐和系统各方面制作得均非常优秀，可以说是系列的一款集大成之作。在很多玩家心目中，本作的魅力直到今天也没有消褪。游戏中登场的角色非常多，而且每名角色都相当具有个性。玩家可以根据自己的喜好来编排战斗队伍的设定也对之后的系列作品产生了深远影响。


▲游戏唯美的2D画面在当时打动了不少玩家。



▲熟悉的角色们在GBA上再度展开冒险之旅。

文 烛之武
编 马修



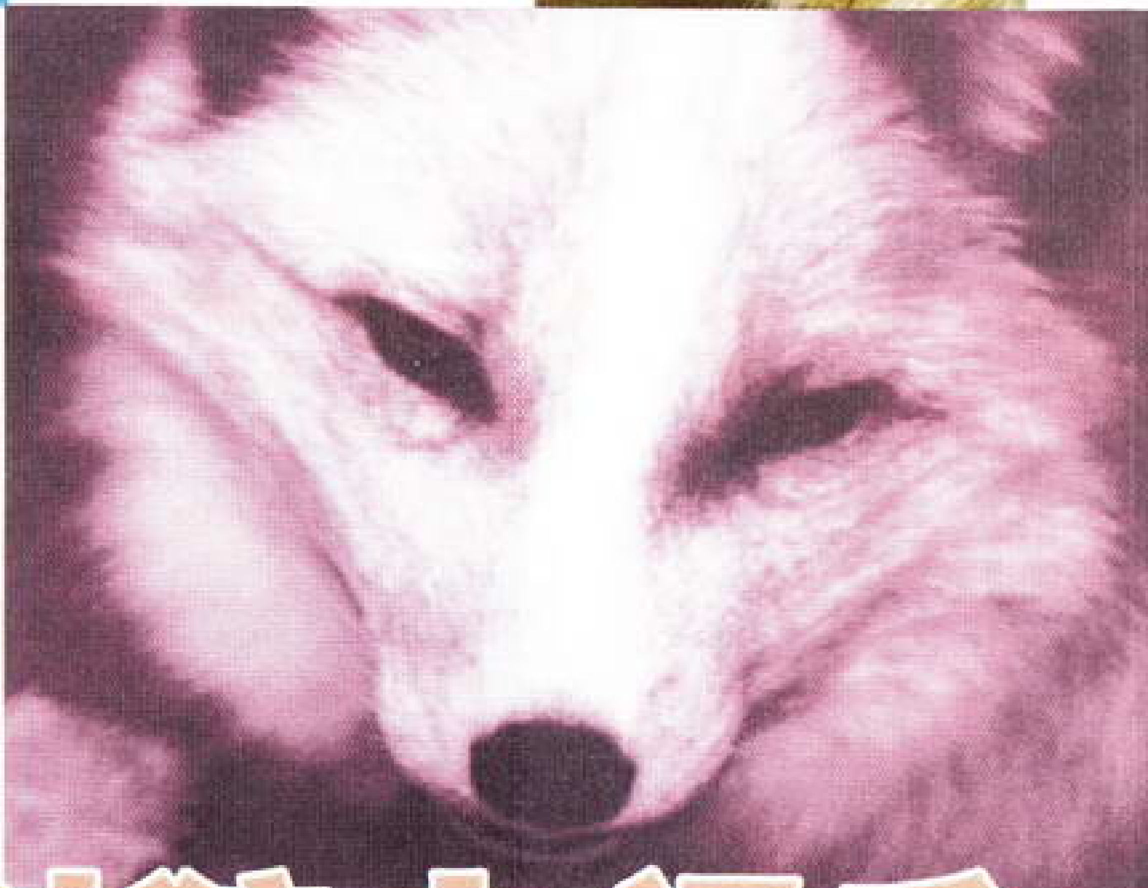












狐犬豺狼大阅兵

——游戏犬类大盘点



犬泛指各类犬科动物，比如狐狗豺狼，而在掌机游戏中登场的大概有狐、狗和狼。然而这些动物却一直不甚出名，直到一款《任天狗》才让犬类在游戏中的地位提升了不少，从原来的群众演员一步升天成为当下最红的动物，这可以说是犬类历史上的一场空前浩大的革命。然而《任天狗》所以能这么顺利地起义成功，少不了前辈们的努力，他们也曾为了共同的目标奋斗过，如今虽然多已圆寂，但它们为了自己的地位所做的贡献是不会磨灭的。今天我们就来纪念一下这些前辈们吧！



狗

犬科动物中，无疑狗是人们最为熟悉的。它们是人类的朋友。今天的狗可谓各式各样，凶猛的如藏獒，机警的如黑背，聪明的如八哥，可人的如西施。它那英武的身躯令人不禁心生敬畏。它的眼神那样深邃，透着忠诚与勇猛。这是一种令人对自然充满崇敬的眼神。有人说过，狗与猫相比，猫是神秘的，对人态度暧昧若近若离；而狗，却永远显现出一种刚正不阿的气息。

犬科家族刨坑绝技的完美继承者

钻子家族的爱犬帕奇是在GBA上登场的，虽然长得有些畸形，但却透着天真与可爱。在游戏中它具有跳跃两级台阶的能力，是初心者的首选，这也足见其强健的体质。而到了NDS的《钻魂》中帕奇自觉年老力衰，于是退役回家由自己的后代普奇接任自己伟大的钻地事业。帕奇与普奇虽然是狗却可以和人类交流，而且他们的狗刨神功已是出神入化，配上对宝藏敏锐的洞察力和超强的弹跳力，使得主人对其大为青睐，是主角不可多得的好帮手。作为一只狗能够挖地千尺而毫无疲惫之感，可见其确有壮如磐石的身躯和利可断金的意志，实在是令人钦佩不已啊！





一个白痴养的白痴狗……



从任何角度来看，这只狗都是一只白痴。人家名字都叫小白，我怎么能认为它不是一只白痴呢？而且它长得与那个白痴主人又是那么相像，出于良心我实在不能说它不是白痴。它浑身雪白超级简陋，而在游戏中居然还可以被召唤出来咬人，真是一只不可思议的白痴。从小白与小新这对白痴组合中我们也可以看出什么叫真正的臭味相投，并且还验证了宠物的相貌会有七分像主人的定理。其实相比小新的弱智程度这只狗还是满不错的，只是经常会被小新带着犯傻，实在是无药可救了。





▶白痴的小新让白痴的小白白痴地从土里刨出白痴的宝贝。

牧场必备专用多功能猎犬

这只小狗是牧场主的必备爱犬，既是一只宠物狗，又可以充当牧羊犬，最主要的是可以在飞碟大赛中为自己赢得力量果实。它长得非常可爱，两只长长的耳朵，又黑又扁的鼻子，像猫爪一样的脚掌，与清新自然的牧场环境十分相配。平常给村民们抱一抱自己的爱犬还可以增加彼此间的好感度（当然不要给村长那类白痴看）。另外敬告各位玩友，请不要进行虐狗大战，就算虐也不要用锤子，那个太狠了吧……还有为了防止不堪后果，虐狗之前请先记录，平常还要在胸前多划划十字以求得神圣的免罪……SORRY，当我没说。这么可爱的小狗，用处还这么多，我们还是好好对待吧。





◀ 现实中的巴塞特猎犬，也是外表可爱鼻子敏锐的小体型猎犬。

忠诚与信赖的完美体现！

《最终幻想战略版A》中有个种族叫嗯莫族，其中最著名的就属缪特王子的忠实部下巴布茨了。不过，我也知道它是嗯莫族，但它实在太像狗，我们就暂且将它当成一只狗来讨论一下吧。其实巴布茨是本人很喜欢的一个角色，它与主角从敌人转变为朋友，而且永远对缪特忠贞不二，让人印象最深的是当缪特就要回到原来的世界的时候曾经对巴布茨说：“巴布茨，我走后也许会把你忘记。”巴布茨回答说：“没关系，就算主人把巴布茨忘掉，巴布茨也一定会一直记得主人您的！因为巴布茨永远是您的侍从！”这种忠诚着实很令人感动。它将犬类对人类的信任与忠实表现的完美无瑕——啊，我突然意识到史氏为何要将巴布茨描绘得那么像一只狗了……



体贴温驯的标准式家养小精灵

风速狗据说是中国古代传说中的口袋妖怪，它是卡蒂狗的进化型，因其奔跑速度迅捷如风儿得名。它的面部和颈部完全被棕毛遮住，只留了两只耳朵与一双眼睛，大尾巴与后腿上的棕毛更增强了风速狗本身的速度感。在动画中卡蒂狗是小次郎饲养的精灵，后来小次郎将其留在家里照顾父母，这也体现了卡蒂狗对主人的忠诚，不能与主人并肩战斗对一个口袋妖怪来说也许是件很痛苦的事吧，但卡蒂狗却可以在家里照顾家人，果然养狗才是王道，养一只鬃毛又长又厚的卡蒂狗更是王道中的王道啊！





▲同样拥有长长棕毛、体形庞大的藏獒，会不会是风速狗的原型呢？

和主人一起完成任务的忍犬

有句话叫“近朱者赤，近墨者黑”，那近忍者呢？对于暗杀对象而言，就是“近忍者死”……不过忍犬就没有这个担心了，忍犬是由于完成任务的需要而训练出来的特殊犬，比如《火影忍者》里的卡卡西老师就是忍犬使用专家，经卡卡西老师调教出来的忍犬也的确都非常出色。再就是我们非常熟悉的“《侍魂》系列”中加尔福特的忍犬巴比，一开始只能扑上去咬人，后来已经可以从别人头上实施攻击了，不过巴比过于喜爱跟随主人，以致于加尔福特分身时，凭气味辨别并紧紧跟随着主人的巴比反倒将加尔福特的真身暴露给了对手。

英武轩昂的极品警犬



《FAMI通》满分游戏中的狗狗们实力自然不可小觑，而在这种类繁杂的众狗之中，最受本人青睐的还要属标准式的德国黑背。它是德国最具代表性的犬种，从古时候起，就被人从欧洲许多牧羊犬中选出优良品种加以优化，不但被用作牧羊犬，更是优秀的军用犬和警犬。德国黑背肌肉发达，雄健矫捷，眼光炯炯有神，微露寒光，眉宇间透着一股英气。它的智商在所有犬种中是最高的，而且机警敏锐，警惕性高，行动神速威猛，灵活迅捷。本人一共被黑背咬过四五次，（难道我长得像土匪？）然而却越发喜欢上了黑背这个犬种。（贱骨头？）养一只黑背是最令人放心的，因为它们永远会不离不弃地追随你，OK，我改变主意了——果然养一只黑背才是王道啊！（汗）



羡煞鸳鸯的情侣牧羊犬



这两只狗可是真正的牧羊犬了，但它们的工作却不是为保护羊群而与野狗进行勇猛的搏斗，而是到处寻找失散的小羊们并将其赶回来。话说在一个晴朗的夏天，牧场里的羊一只接一只地陆续从栅栏中跳了出来（汗，催眠术由此诞生），两只小狗十分惊讶，于是开始寻找小羊们。游戏中牧羊犬可以通过“叼羊”和“犬吠”两种方式将羊赶回牧场，而犬吠在羊之心情提升到一定程度后会将羊吸引回来，（口哨？）小公狗是力量型牧羊犬，小母狗则是速度型。两只小狗恩恩爱爱地生活在甜蜜的幸福中，它们为着自己共同的理想而奋斗着（就是抓羊）。令人不解的是隐藏角色竟然是只猪，这、这也太离谱了吧！





狼

据说全世界各种各样的狗的共同祖先是一万五千年以前的五只东亚狼。而狼在人们心中，似乎就是穷凶极恶的象征。从前的大灰狼可是童话中最常见的反派，在我们小时侯读的童话故事中，狼一般都是以周身发灰体形高大的流氓形象出现，因此现在一提狼，我们都会不由自主地想到“大灰狼”这个词，并联想到《小红帽》、《狼和小羊》等童话故事。实际上现实中狼根本不会去一群兔子、羊中去当老大，而是一群狼成群行动，虽然单体的狼看起来形体和普通狼狗差不多大，但一群狼就不一样了，合体必杀技一发动，猛虎也不敌群狼啊！

守护美少女的战狼

要说狼，就不能不提“《侍魂》系列”中娜可露露的守护战狼席格尔。比起对主人的忠心，席格尔不仅不逊于加尔福特的忍犬巴比，在战斗时更积极勇猛，娜可露露的罗刹超必杀技就是和席格尔合作发动的。席格尔和童话里的大灰狼的流氓形象完全不同，不仅沉稳冷静，还非常有爱心，像莉姆露露就总拿它当枕头使用。能让一匹大狼表现得如此忠驯，应该和娜可露露热爱大自然的博爱胸襟有很大关系。



◀ NGPC《格斗女王》中，娜可露露拖着席格尔的尾巴发动的超必杀。



过气的恶搞明星

在游戏中众狼里面，名气最大的就该是这位名为克拉修的袋狼了，这个家伙成天大惊小怪的，从表情到动作都很夸张，当年将这个系列翻译成《古惑狼》实在是太“信达雅”了。由Naughty Dog（顽皮狗）一手打造的古惑狼曾一度作为PS的吉祥物出现，然而世事难料，1999年底，《古惑狼》的版权被卖给了VU Games，之后人气便逐年下滑，不过即便如此，说古惑狼过气也不够准确，因为在欧美的小孩子们中间，古惑狼仍然有着相当高的人气。



救助弱小的英雄

和克拉修同样是袋狼的阿泰一直担当着救助工作。作为丛林救助队主力，阿泰不仅将飞来去器（即回旋镖）使用得炉火纯青，还能熟练地驾驶越野车以及各种各样机器人去和顽固不化的敌人们战斗。说到这里一定要说一下，袋狼不属于犬科的，而是属于袋貂目袋狼科，不过看在身子长嘴巴长、从名字到长相都和狼极度相似的份上，就把克拉修和阿泰两只袋狼也当作狼来检阅了。





吓死主角不偿命！



刚才说的狼和袋狼，都是除了英雄便是圣者，但也有例外，比如说这只穷凶极恶的军刀狼，绝对是凶猛恐怖的化身，它那张恶脸可以说是邪恶相貌的典型，完全没有童话中滑稽的感觉。这匹凶恶的巨狼平生最大爱好是抢劫，抢劫范围小到木梯皮靴，大到金银珠宝，无所不抢，包罗万象，雅俗共赏，贵贱皆收，不知道它是不是在拿主角消遣。要说军刀狼最厉害的地方未必是尖牙利爪，而是其凶恶的眼神和面貌——要不那个弱智主角怎么会刚被军刀狼追上，还没等其动口就被吓死了呢？

狐



对于看传统童话长大的我们来说，如果说狼是流氓恶棍，那么狐狸就是不折不扣的骗子了。动画中的狐狸一般都长着媚眼且身材修长，而且大都能说会道，虽然比力气斗狠比不过老狼，但狐狸太狡猾了，以至于老狼经常会自作聪明、昂首阔步地走进狐狸的陷阱里。狐狸的狡黠同狼的凶残一样也是人们所认定的，而且它除了会把乌鸦嘴上的肥肉诱惑下来，还把阿Q的酸葡萄精神完美继承了，由此可见狐狸果然是“智慧的象征”啊。



▲经典动画《老狼请客》，狐狸将老狼和狗熊玩得团团转。

一只纯洁优雅的千年九尾狐



九尾的进化前形态是六尾。六尾出生时只有一条尾巴，随着自己的成长尾巴也就越来越多，直到长出九条尾巴。在中国与韩国的传说中，九尾狐其实是有无数条尾巴的，九尾狐每一百年就会有一个尾巴出现，当九条尾巴齐全的时候，再过100年，也就是说九尾狐活了1000年之后，这个九尾狐就可以变成美丽的女人，也就是我们经常说的千年狐狸精。但是前提是她必须吃掉100个人类肝脏。当九尾狐为了第100个肝脏要去诱惑一个男人时，如果那个男人向曾经接受他帮助的动物或是鬼求助，就可以把九尾狐击败。而《口袋妖怪》里的九尾的模样似乎就是一只狐狸精，眼睛冒着红光，身形又那么柔美，说不定我们身边的某个美女就是九尾狐呢。(汗)



和索尼克一起奔跑的可爱狐狸




特尔斯虽然是以配角身份出现在"《索尼克》系列"中，但人气也是非常高的，那副天真可爱的模样比索尼克更平易近人。虽然现在索尼克家族已经人丁兴旺，但在众多高傲的角色中，我们的小狐狸特尔斯还是那么可爱。真的很可爱，当年还一度把他当成MM呢。值得一提的是特尔斯的两条尾巴，虽然比九尾少了七条，但可以作为螺旋桨来使用，真是厉害又可爱的小狐狸啊。



豺



豺是被东方人忽视的犬科动物，论和人类亲近比不上狗，论凶恶论个性比不上狼，而论狡猾论神秘又比不过狐狸，因为没个性，所以在TV游戏和掌机游戏中我们极少见到豺的身影，即使有也总被和野狼野狗什么的混为一谈。倒是一些欧美的电脑游戏和网络游戏中将豺做得凶悍十足，令人过目难忘，比如《魔兽》里的豺狼人。




除了以上的众多动物角色，在游戏中还有许多作为敌人或不很显眼的NPC登场的狗或狼，比如《兔宝宝》中那只体形彪悍、头上带着个螺旋飞行器的大沙皮（沙皮：我可不是什么NPC耶），还有《打鸭子》中的那条笑得极度猥琐的大猎狗；《塞尔达传说 小人帽》中青春二人组之一犬斯基那条狗，以及村子里JS的狮子狗一样的小狗莫侃；《梦见岛》村子里那条貌似可爱但砍它一刀就扑来咬掉你半滴血的小恶狗；《耀西岛》中驮着耀西与马里奥走过荆棘之地的狗狗；《格斗之王》中每次都准确接住玛丽扔下的外套的大狼狗；《脱狱潜龙》中杰克的爱犬SHADOW；"《真·女神转生》系列"中主角那只威猛的地狱犬；《星际火狐》、《克罗诺亚》中的狐狸飞行员；还有《天诛》中的野狗、《潜龙碟影》中的军犬、《生化危机》中的丧失犬等都在众多游戏中穷凶极恶地攻击主角，我至今也无法忘却第一次接触《天诛》时眼看着彩女被一只本可以秒杀的丧家之犬一口口啃死却束手无策的状况，（汗）真乃忍者的耻辱——当然这些犬类动物也只是冰山一角而已，游戏中的犬类可是如滔滔江水连绵不绝的……

GBA上的狗狗游戏们

其实GBA上以狗为主觉的游戏并不少见，但都是些二流作品，直到NDS利用其特殊机能推出了全新感受的《任天狗》才使狗狗游戏一炮打响，下面我们就简单回顾一下这些狗狗作主角的二线游戏吧。

汪汪名侦探



这款游戏分为两个阶段，第一个阶段是育成，玩家首先要花三个月时间来培育一只小狗，也就是培养未来的警犬。在这三个月内，玩家要同小狗做游戏以提升小狗的能力。这个阶段的训练会决定小狗的性格，从而进一步影响后面的部分剧情。

第二阶段就是侦探部分了，此时要在村子中调查，搜集各种线索从而找出怪盗。游戏中的小狗长得非常精神，十分像个小侦探哦！

小狗俱乐部 福丸的大冒险



本游戏改编自人气漫画系列《小狗俱乐部》和《新小狗俱乐部》。在游戏中玩家要扮演一只与主人失散了的小狗，经历重重冒险回到主人身边。游戏画面非常可爱，与同公司发行的“《火腿太郎》系列”风格很像，就连小狗福丸的模样也很像火腿太郎啊。

噗噗天然公告牌

玩家要扮演一只叫噗噗的可爱小狗，与小镇的伙伴和小狗们发展故事。系列第一作流程只有4话，第二作共有6话，还有很多迷你游戏可以玩。游戏中的小狗的确很可爱，大大的眼睛使它们总显出一副很天真的样子，相信女孩子会很喜欢！



小汪MIX 爱情俱乐部



改编自日本人气漫画，游戏中玩家要扮演主人公小助与身边的小狗们发生故事并得以成长。这也说明了犬类对人类的帮助。游戏中有十多种迷你游戏，还可以收集100多种宝物并与朋友交换。另外游戏还可以进行占卜游戏，能存储200多人的资料。这款游戏中的小狗大多胖乎乎的，不成比例的大眼睛更使它们可爱得夸张！

茶犬的小屋



先介绍一下“茶犬”。它是一种很神秘的动物，有时会出现茶盖上，有时在茶杯里，人们无法时时见到它们。据说当看到它们时就代表你已经累了，这时的你需要休息，需要和茶犬一起放松一下，所以茶犬代表着轻松与休闲。而《茶犬的小屋》正是一款休闲游戏。游戏中要玩各种迷你游戏，完成小游戏后可以收集到各种道具，种类在200以上。之后要做的就是把这些道具装饰在“茶犬的小屋”中，通过这些漂亮的装饰品可以使茶犬做出各种可爱的动作。另外本作支持通讯交换，可以和朋友一起装点自己的茶犬小屋哦。

换装小汪

又是一款小品游戏。故事发生在汪汪镇，玩家的目的就是用各种服装打扮自己的小狗，让它们变得更加可爱。除了换装，玩家还可以与自己的小狗对话、玩耍、散步，散步过程中会有特殊事件发生，通过这些事件可以获得更多的新服装。游戏一共收录了5只小狗，还可以玩迷你游戏以提升与这些可爱小狗的好感度。



可爱小狗

又见育成游戏。这款游戏中的小狗们都显得楚楚可怜，娇小可爱。游戏中玩家可以对它们进行抚摩、对话，可以带它们散步、玩耍，小狗病了还需要带他们去医院，总之就是那套育成方法。当然迷你游戏是必不可少的。另外本作支持通讯，可以让自己的爱犬与朋友的狗狗一起玩耍。





和小狗在一起

这是一款宠物育成游戏，玩家要在暑假时期饲养多种小狗，它们看上去都很真实，玩家要给它们喂食，陪它们散步，还会触发各种随机事件，饲养狗的种类的不同也会影响到随机事件。另外游戏中也可以玩各种迷你游戏，当暑假结束之时，根据玩家的饲养情况会有不同的结局发生。



小汪大回转&茶犬大回转

这两款都是PUZ游戏。玩家要转动从画面上方掉下来的小狗，在下方根据颜色的不同分类排列。当有狗屋落下来时将其与相同颜色的小狗落在一起就可以让它们钻到狗屋中去，多个小屋组合在一起还可以筑成华丽的狗屋。而《茶犬大回转》与《小汪大回转》就是一个模子刻出来的，只是把狗屋换成茶碗而已。



口袋小狗

这款游戏真正称得上是"真实的育成"，因为本作中的小狗都是实拍的。游戏中要与小狗们说话和玩迷你游戏以增进感情。如果玩家长时间进行游戏的话小狗会感到疲劳，从而导致亲密度降低。与《小汪MIX》相同，本作也可以进行占卜，难道同迷你游戏一样，占卜也成为了宠物游戏的必备要素？



宠物伙伴系列 可爱的小狗

这款游戏中玩家需要自己培育一只小狗狗，然而却不是简单的育成，小狗根据玩家培育方式的不同会成为不同类型的狗，比如警犬、导盲犬等。这一点应该算是比较有特色的。如果是我就培养出一只丧家犬……

具有代表性的狗类育成游戏大致就这些，当然如果算上各种合集形式的游戏和那些宠物乐园类型的游戏（就是不单养狗，还顺便养猫、耗子之类的）就不计其数了。



相关链接

其实不仅犬类自身被游戏大为利用，就连犬类的精神、性格在游戏中被寄托在人类身上的例子也是屡见不鲜的，果然精神文明建设也是很重要的啊。（笑）下面我们来看看有哪些“人形犬性”的家伙吧。

蜀犬吠日



这个非绫里真宵和绫里春美莫属了，这两姐妹真是一对活宝，因为整天在仓院之里待着，大门不出二门不迈的生活让她们对外界的一切事物感到莫名的好奇，丝毫不懂得人情世故。当她们从仓院之里来到城市中就好像从古代来到21世纪一样，见到电脑等事物都不免要做惊讶状，甚至连手表也认为是高科技产品，令人感叹这两姐妹果然是深居简出的大家闺秀，正所谓“两耳不闻窗外事，一心只作灵媒师”。她们两个整天有事没事就大惊小怪的，弄得成步堂都见怪不怪了。

鬼哭狼嚎

想必也只有我们英俊潇洒的八神庵能够得此称号了。众所周知八神乃是邪恶的化身、BT的代表，他那遮脸的红发、冷竣的眼神和那条拴在两腿之间的锁链以及他那疯狂的三段笑都充满了淫邪与浪荡，也只有这样一个忠于自我的邪恶角色才能表现出鬼哭狼嚎的真正意味。试想如果貂蝉爆发出这样的邪笑……其实还有些人也没事就嚷嚷两下，比如《逆转》中那些真凶一旦被逼上绝路便会嗷嗷地叫个不停，堪称惊天地泣鬼神啊。



狼奔豕突



游戏中敌人成群结队横冲直撞的情景是有不少的。比如《机战》中那些杂鱼经常群聚而突，实际上只是华丽的集体自杀；《超级守护英雄》中也是敌人如泉涌，主角就熟练地连击吧；《为你而死》中某关BOSS就是一群公牛朝着主角冲锋；最名副其实的当然要属《真 三国无双》了，敌人成群地蜂拥而至，让我们舞个无双将他们华丽地击飞吧。总的来说游戏中狼奔豕突的情况还是有不少的，只不过那些杂鱼白痴般的轰杀对主角实在是没有大作用，倒不如来个BOSS实在。

狼贪鼠窃

说牧场中那个猥琐的中国商人是狼贪鼠窃应该没有人会反对。这家伙头戴中国帽，身穿孔乙己式的长衫，还戴了一副大墨镜，跟个飞行员似的。他后面留着清朝长辫，还有两撇胡子，这副浪荡的行头，整个一晚清老流氓。（汗）实际上他的贪婪已经是众人承认的了。而且这家伙品味十分低级，见到金子就两眼冒光，真是典型的见利忘义的小人。这个商人不仅贪财，而且贪色，见到牧场的MM竟然敢有非分之想——总之说这个商人是又贪又色又猥琐是一点也不过分的。另外贪财的还有瓦里奥，这家伙可以为了钱财把命豁出去，这么说来似乎马里奥也是一样啊……







狂犬吠日

要说自不量力地向我们无敌的主角挑战的BOSS就有很多了，可以说任何一个BOSS都有狂犬吠日之嫌，这其中也有实力一流的，但那些三流BOSS还敢跟主角叫板就不免有些恬不知耻了。比如《机战A》中的最终BOSS，区区65000HP也敢挑战本擂主？真是搞笑啊……

狼吞虎咽

狼吞虎咽的代表自然是卡比了！制作人设计这样一个圆乎乎的身体就是为了凸显出其风卷残云般的吸食能力。最重要的是卡比可以吸什么变什么，实在令人拜服。卡比驰骋沙场闯荡江湖靠的就是这个肚子。而耀西也有狼吞虎咽的技能，只不过它那牛嚼牡丹的吃法把食物都变成了恐龙蛋。其实最强的还要属我们的PACMAN，人家可是老前辈。它的造型与卡比很相似，似乎以吃为主要工作的人物都是这个造型，不同的是PACMAN的腿要比卡比长一点，而卡比就是个球。PACMAN最喜欢吃的食物是豆子，比如红豆黄豆绿豆土豆巴豆牛痘任天堂全明星大乱斗……



鹰视狼步



如果按表面解释“眼睛像鹰一样尖锐，脚步如狼一般轻缓”，那么代表人物就是SNAKE和力丸了。可是这个成语偏偏是贬义，意为阴险狠毒，如此一来美柳千奈美便成了典型。从绑架案到盗取宝石，从杀死自己的姐姐到毒死侦探神乃木，真想不到这宛若天仙的外表之后竟是狠毒的蛇蝎心肠，可惜这副漂亮脸蛋偏给了她，果然越是漂亮就越是暗藏杀机，不是有个叫烛之武的哲人说过么，完美的外表后面往往是罪恶的本质。所以说这世间万物实在是迷乱得很，早日醒悟的话还是赶快皈依我佛吧。（笑）

狼子野心

作为敌方总帅，没有点野心凭什么跟主角作对？所以没有什么BOSS是清新寡欲的。其实主角也各个都是野心家，只不过在正义光环的遮掩下这些野心都变成了拯救世界的菩萨心。而比较有趣的比如库巴，就为一个“色”字，还有《为你而死》中的主角也就为了一个色字，还有各种恋爱游戏都是为了这个色字——果然所有人都逃脱不了这红尘的羁绊啊。最为滑稽的是《古惑狼A》的最终BOSS，他的最终目的居然是把地球变为苹果那样小以便于自己“掌控”，真是不得不倒。



狐假虎威



马里奥婴儿时是个调皮的小家伙。（当然长大了也还是这样子。）说好听了是狐假虎威，说难听了就是狗仗人势。骑在耀西背上自以为是“龙背上的骑兵”，可一旦从龙背上摔下来便嚎啕大哭，实在为我等英雄所不齿。还有柯南，每次都是躲在毛利小五郎身后说出案件真相，想必是因为自己的身价不够分量才利用毛利的名气来破案吧。而毛利这厮的名声归根结底还是新一帮他赢得的，所以实在说不清楚到底是柯南假借毛利的威风还是毛利假借新一的头脑。

完成此文才恍然得知，原来犬类在游戏中的戏份还真是不少啊，这又一次印证了犬类对于整个世界的重要性。（是不是过了？）总之还请同志们尽量善待自己的爱犬，不要像我一样总忘了给狗狗喂食而使其饿的眼冒金星……（旁：BS+TF！）

文 LIKY

东北大学未来科学技术共同研究中心

川岛隆太教授监修

脑力锻炼器 携带版

PSP

东北大学未来科学技术共同研究中心 川岛隆太教授监修 脑力锻炼器 携带版

◆SEGA◆ETC◆预定2005年10月20日

◆日版◆1人◆544KB◆2800日元

◆对应周边未定◆推荐玩家年龄:全年龄

東北大学未来科学技術共同研究センター 川島隆太教授監修 脳力トレーナー ポータブル

NDS上的《成人脑力锻炼》在日本获得了出人意料的大卖，其他厂商们当然对此艳羡不已，于是在PSP上也诞生了这款同样性质的游戏，而且与NDS版的一样，PSP版也是由日本东北大学川岛隆太教授监修的。游戏的内容基本上都是一些问题的集合，通过这些问题来考验玩家各方面的能力。好了，下面我们就来具体了解了解这款游戏该如何玩吧。

游戏的舞台是学校

本作的舞台是在一个学校中，玩家作为一个为了锻炼脑力而入学的学生，与年轻漂亮的女教师一起进行训练和学习。游戏的主画面是处于一个教室中，选择教室中的不同设施便能进入不同的模式。比如，选择黑板就是自由训练模式，选择墙上的地图便可以进入挑战模式，图形化的界面看起来还是很形象的。



游戏的模式

训练模式



▲游戏其实就是这些简单问题的集合，考验玩家的头脑。

选择教室的黑板便可进入训练模式，在这里玩家可以自由选择不同类型的问题。问题分为4大类，分别是计算系、反射系、判断系、记忆系。每一个大类又分为多个小项目，比如计算系包括数字的计算和图形的计算。每次回答完一组问题都会获得评价，如果获得高评价，新的小项目的问题就会慢慢出现。比如判断系最初只有“图案计算”这个小项目，其他的小项都以“？？？”表示，当以好的成绩完成“图案计算”后，“找图案”的小项目便会出现，再次通过这个后，会出现“找出同类图案”的小项，只要不断挑战，出现的训练项目会越来越多，游戏包括的训练项目超过20多种，可以充分锻炼玩家大脑。另外还要说明的是，在训练模式中获得高评价的话有时候会得到食材作为奖励，年轻的女教师会说明这个食物的功效，对脑力有什么益处等等。

挑战模式



▲挑战日本各地区的测试。

选择教室墙上的日本地图便会进入“挑战模式”。挑战模式是让玩家接受日本各地区的问题测试，不同的地区有不同类型的问题测试，难度也各不一样，玩家在地图上选择好地点便可开始接受挑战，如果最后的成绩够好，还可获得风景画的奖励。这些风景画基本都是各个地区的名景，非常漂亮。

食材查看

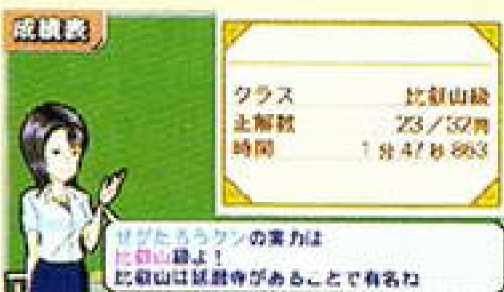
前面已经提到，在训练模式中获得高评价的话有时候会得到食材作奖励，选择教室桌子上的饭盒，便会进入食材查看模式，在这里可以查看已经获得的食材。食材包括蔬菜、水果、水产物等7种，女教师会对已获得的食材作详细说明，比如它富含哪种什么矿物质和有益元素，对脑部有什么好处等，这也算是对玩家的饮食建议吧。



▲女教师会对已获得的食材作详细说明。

实力测试模式

每天坚持不懈地训练，自己的脑力到底有没有提高呢？那么来测试一下吧，选择桌子上的试卷，便可参加实力考试。试题一共32道，都是随机产生的，包括了各种类型的问题，在尽量短的时间内完成吧。最后游戏会根据答对的数量以及用时给出评价，评价的标准采用"山"来表示，什么"磐梯山级"、"樱岛级"等等，对于这些山LIKY都不太熟悉，不过估计是根据山的高度来定级的吧。这个测试的最终目标是"富士山级"，就看玩家的实力了。



▲以各种山来给玩家定级也算有趣的一个设定。

风景画查看

选择墙壁右上方的风景画框便会进入风景画查看模式，在这里可以欣赏在挑战模式中获得的风景画。在紧张的问题测试后，到这里来欣赏一下美景，对于缓解脑部疲劳是很有益的。





▶漂亮的风景可以缓解脑部疲劳。

数据统计模式

在风景画框的下方有一个张贴板，选择后便可查看各种数据统计，包括所回答的问题总数、总的用时、总的正确率等等。

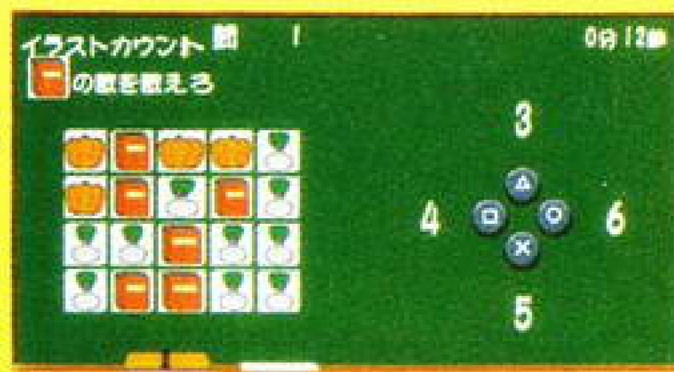


存档

选择桌子上的笔记本电脑便可进行存档，游戏没有自动存档功能，所以记得随时存档吧。另外第二项是消除存档资料，选择前要慎重。

关于游戏的操作

游戏中的所有题目基本上都是4选1的选择题，问题出现在黑板左半部分，答案出现在右半部分，并对应于PSP的×○□△四个按键，玩家根据题目按下对应的按键来作答便可，操作简单明了，对于这样一款很强调时间要素的游戏来说，简单的操作对于玩家快速准确的作答至关重要，目前这样的操作方式也算是最简化的了。不过LIKY还是想说，相对于NDS版《脑力锻炼器》的触摸式操作，PSP版按键式的操作还是差了一些，NDS版中我们看到答案只用点击便可，而PSP版中，多出一个判断按键并反应的时间，无形中增加了作答时间。



▲游戏的操作已经做到尽可能的简化，PSP的×○□△四个按键对应问题的四个备选答案。

好了，关于游戏的介绍就到此了。说实话，虽然游戏中的问题乍一看都很简单，但是如果要取得好的成绩，必须要快速并准确地作答才行，所以玩起来紧张感十足。不过，游戏对日语有一定要求，有些问题如果看不懂就根本无法作答了，所以如果没有日语基础的人玩起来会有点困难，推荐有日语基础的人试试本作。

文 马修





经常给人以惊喜的《口袋妖怪》如今推出了方块类型游戏。动听的音乐、爽快的连携消除、令人欲罢不能的收集系统，都使得这款方块游戏不愧为《口袋妖怪》之大名。下面我们就一起来了解一下本作吧。



方便的操作

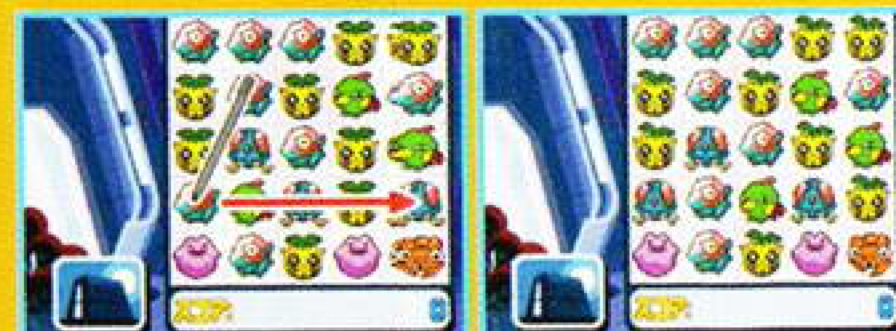
1、2、3、开始！

说NDS的触摸屏对于方块游戏有着革命性的意义并不为过，用方向键控制光标改为触控笔直接操作就是最大的进步。《陨石大战》算是探路之作。本作修正了《陨石大战》的方块单位过小的不足，使每个方块单位都可以轻松准确地点到，就这方面来说，《口袋妖怪方块》绝对是此类PUZ中的成熟之作。再加上口袋妖怪们的超高人气，本作堪称PUZ中又一款殿堂级作品。

本作在操作上可谓最大可能地给予玩家以自由，当不同的口袋妖怪堆积在下方时，玩家还可以通过向下划或左右划来改变口袋妖怪们的位置，从而使之与屏幕中其他相同的口袋妖怪连接起来。下面以图举例说明：



▲将纵列的口袋方块向下划一格，最下面的天然雀就会从上面再落下来。



▲如果将一排口袋妖怪右移一格，最右边的玛瑙水母就会出现在该排的最左边。反之亦然。

简单的规则

3、2、1、消除！

游戏的规则非常简单，就是把四个相同的妖怪或横或竖地排在一起使之消除；当四个一起的妖怪消除后，接着短时间内就可以将三个一组的一排或一列地消除；再之后就能把两两一起相同的方块也消掉，从而形成连锁消除。游戏中经常会有堆满两个屏幕的方块由于一组方块的消除引发了连锁消除，将成堆的方块在悦耳的音效中消除得寥寥无几的情况出现，如果一次性将所有方块全部消除，还会得到高分奖励。上屏左侧的"のこりポケモン"表示剩余的口袋妖怪，大多数关卡都是将该项数字减为0时便算过关；但如果上下的方块已经堆满再继续落的话，就算玩家失败了。注意，百变怪可以和任何口袋妖怪形成消除的。



▲四只皮卡丘连成了一横排，便可消除。之后三个连成一列的迷唇娃也可消除掉，再接着成对相连的口袋妖怪也都可以消除掉了。

◀摆成这样也只能GAME OVER了。

丰富的模式



▲笑眯眯的模式选择画面。

游戏既有让玩家一人沉迷其中的单人模式，也有和朋友联机的双人模式。

冒险模式（アドベンチャー）



在冒险模式下，玩家将成为一名少女间谍前去拯救被邪恶组织PHOBOS掠去的口袋妖怪。该模式下，即要在各个地点以挑战方块关卡的方式来收集妖怪，又要应付来犯的反派角色们。游戏的基本流程是先将第一个对手打败，然后去挑战可以挑战的关卡，如果不懂规则可以到中间的总部学习游戏的基本知识或玩解谜游戏。当完成一个或多个地点的挑战后，就会出现新的地点，当通过一定数量的关卡后，新的BOSS再次来袭。然后再出现新的关卡，继续挑战……

无限模式（エンドレス）



无限模式要玩家连续挑战消除方块，目标为赚取高分。当完成指定数量的方块的消除任务后，会紧接着进入难度提升的下一场。由于该模式以挑战高分为目标，因此玩时不仅要避免失败，还要尽量争取一气消除全部方块以获取高分数奖励。

对战模式（バトル）



▲就在这里看对手的情况。上屏还有稀有妖怪巨头冰怪出现的提示。

玩家之间通过联机来对战的模式，和其他方块游戏的对战模式一样，在保证自己不会失败的前提下尽可能地形成连锁消除以陷害对方。游戏时可以从下屏幕左侧了解到对手的情况。

▼ 自己连锁消除的同时也对对手进行攻击。



合作模式（ペア）



同样是通过联机通信实现的双人模式，但在该模式下，玩家之间要彼此间协力合作来进行游戏。游戏时同样可以通过下屏左侧的小窗口来了解同伴的情况。

欲罢不能的妖怪收集



“《口袋妖怪》系列”的魅力之一便是收集口袋妖怪，无论是正统的RPG版《口袋妖怪》，还是大受好评的GBC、GBA上的《口袋妖怪弹珠台》，妖怪收集都贯穿始终。被寄予厚望的本作也不例外，享受刺激有趣的方块游戏的同时，也要向着集齐全部口袋妖怪的目标努力。

口袋妖怪的收集方式就是将出现的妖怪方块消除，这对于收集普通口袋妖怪来说并不成问题。但游戏中还有很多稀有的口袋妖怪，这些稀有妖怪大都是完全进化的口袋妖怪甚至稀有怪兽，它们有的每场次出场的数目不少，但都是落下即逃走，因此想得到这类妖怪的图鉴就要事先安排好摆置它们的地方；还有的是一场仅只出现一只的稀有妖怪，这个想要消除就只能靠百变怪了，如果一定时间内没有将之成功捕捉，那稀有妖怪就会跑掉，如果该场次胜利条件达成时稀有妖怪还在但没能消去，也算捕捉失败。

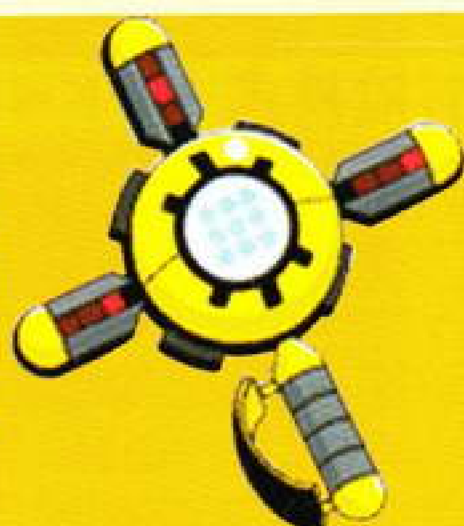








冒险模式简介



为了拯救被邪恶组织PHOBOS军团抓去了的口袋妖怪，秘密组织SOL派遣主角露茜前去营救口袋妖怪。在此次营救行动中，露茜将使用一种全新的道具“トロ－ゼビ－マ－”，通过这种道具，不用夺回精灵球，就可以将精灵传送过来。但军团的将军也不是没有准备，于是在各个地点，露茜与邪恶组织开始了一场PUZ形式的“口袋妖怪夺回战”。

冒险关键字

露茜



冒险模式的主角，拥有超群的运动神经和过人的间谍水平的少女。虽然看起来有点让人不放心，但实际上她会经常用一些超越常识的方法来解决问题。

P教授

SOL的长官，既是一名身经百战积累了无数经验的老间谍，也是一名出色的思想家和发明家。这个以自己矮小的身材为荣的小老头在SOL内部受到所有成员的尊敬。



SOL

秘密行动组织Secret Operations League的缩写，以338号口袋妖怪太阳岩(ソルロック)为吉祥物。除了太阳岩，手尾猴和雷电兽也作为主角的助手登场。

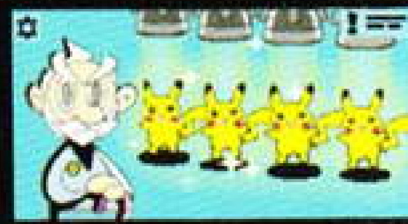












PHOBOS

PHOBOS是游戏中邪恶组织的名称，字面意思是火星第一颗卫星，但看起来这些家伙还不像是从火星来的。


巴兹将军


阿柏利将军


古罗克将军

平时不断出来挑衅玩家的就是这三个家伙了，不过他们的背后，还有更加强大的幕后者。

拥有众多口袋妖怪、背着满满一袋妖怪球出现在地图上的怪老头，用挑战仓库和基地得到的金币就可以在他的特定关卡挑战。他的关卡比其他关卡要宽，普通的关卡一排放5个口袋妖怪，他的关卡则是一排放游戏放7个。游戏方式是限定时间挑内战分数，很多稀有妖怪只在他那里才会出现。



◀这个谜之老头子的关卡版面因为没有左侧信息而比其他关卡的版面宽出两格。


谜之老人

BOSS战


▲正常时BOSS会精神百倍地捣乱。 ▲打晕他，这种人就得随时教训。

本作的BOSS战并非像其他PUZ那样和BOSS对决方块，这里的BOSS只是捣乱，比如从不同的方位往屏幕里扔石头、增加过关需要消除的方块数量、让屏幕发黑使玩家只能通过轮廓辨别妖怪等等，最终就是让玩家失败。而当玩家消除方块时，他们就会被击昏，受到玩家连锁消除攻机后，昏迷的时间会更长，但一旦清醒了，他们就又开始捣乱了——对于这种"找抽型"的家伙绝对不能手软，而他们的捣乱招数也完全有办法对付，比如石头可以在连锁消除中用百变怪消除掉，黑屏时只要成功消除一组妖怪便解除了黑屏的状态。





研修医 天堂独太 2 ～命の天秤～

TENDŌ DOKUTA Ⅱ

いのちのてんびん

文 雷伊

NDS	研修医 天堂独太2 生命的天平
	◆Spike◆AVG◆2005年10月20日◆日版
	◆1人◆自带记忆功能◆4800日元
	◆无对应周边◆推荐玩家年龄：12岁以上
	研修医 天堂独太2 命の天秤

NDS上首款AVG《研修医 天堂独太》的续作《生命的天平》无声无息地于10月20日发售了。相比同日发售的其他NDS游戏，它既没有像《口袋妖怪方块》那样在销量上一路高歌，也没有像《为你而生》那样在发售前就成为玩家们的话题。也许是这款游戏从公布到发售的时间实在是太短了，也许是前作在游戏分量方面所留下的诟病直到现在还没有被玩家们所遗忘……总之，这次的《生命的天平》没能够引起玩家足够的关注。撇开外界因素不谈，这次的续作在整体素质上比起前作来还是高了很多的，不仅在耐玩性方面有了质的飞跃，在剧情方面也变得更为多元化。换句话说，这次的《生命的天平》才是“外科手术AVG”的真正形态，有条件的玩家一定要尝试一下。



操作上与前作的变化

本作在菜单和移动方式上比起前作做了明显的变更。首先，在菜单方面，这次的病历（カルテ，记录着AVG部分所必须的一些信息，玩家必须对在适当的时间对适当的人出示它才能够让故事继续）全部都直接表示在了下屏的上方。当获得的病历越来越多而无法一次显示完毕时，玩家就可以按L或R键移动画面上方病历的滚动条来进行观看。确定好要选择的病历后，只要直接用触控笔将它拖到对话者的身上就可以出示，操作起来非常流畅。





另外，由于本作中的场景数量比起前作来丰富了许多，所以各个场所全部都直接显示在了地图上，玩家只需要用触控笔点击两次想去的地方就能够前往该处。更体贴的是，点击一次某场所，就能够看到该场所的CG图片，而如果此时恰好有游戏中的其他角色们在该场景的话，那么图片右下角就会显示该人物的头像。这样一来，要触发剧情就比前作方便了许多，再也不用像前作那样像没头苍蝇一样在医院里乱转了。

游戏进行流程

步骤1 AVG部分

这一部分的进行方式和前作的差别不大，主要都是在各个场景间不断移动来与游戏中出现的角色们进行对话，对他们出示合适的病历来让游戏进程得到继续发展。除了前作中就已经出现的“说得模式”外，本作还在AVG部分穿插了数个迷你游戏，让游戏进程不再枯燥。

说得模式



前作中就已经登场的一个模式，其实存在价值有些类似于“《逆转裁判》系列”中的心锁，玩家必须出示各种病历来说得游戏中的角色，当画面右下角的心型符号蓄满时就算说得成功。在本作中，“说得模式”的作用得到了大大提升，说得的成功与否将会对各个章节最后出现的结局有所影响，想要得到好的结局，就必须说得成功。

迷你游戏



本作中新增加的系统，看似简单，不过玩起来还是非常有乐趣的。和“说得模式”一样，迷你游戏有时同样会对各个章节最后的结局有所影响，比如说在第四话中，只有在迷你游戏“章鱼烧小贩”中取得大成功，该章节才有可能出现良好结局。因此，千万不要以为迷你游戏就可以马虎应对，在玩它们的时候同样要集中精神哦。

步骤2 诊察部分

本作的诊察部分在戏份上比起前作有了质的飞越。在诊断病人的时候，首先会出现一张诊察病历，这张病历上分成了几个空栏，玩家必须利用听诊、触诊和视诊三种方式来为病人诊断病情，当发现了病因所在后，病历上的空栏处就会写上相应的病因，只有当所有空栏全部填满后诊察部分才算结束，从而进入手术部分。



听诊

使用听诊器聆听患者体内有没有异常状况，直接用触控笔点击要听取的部位即可。一般可以听取的部位包括心脏部位、肺部以及肠道等等。



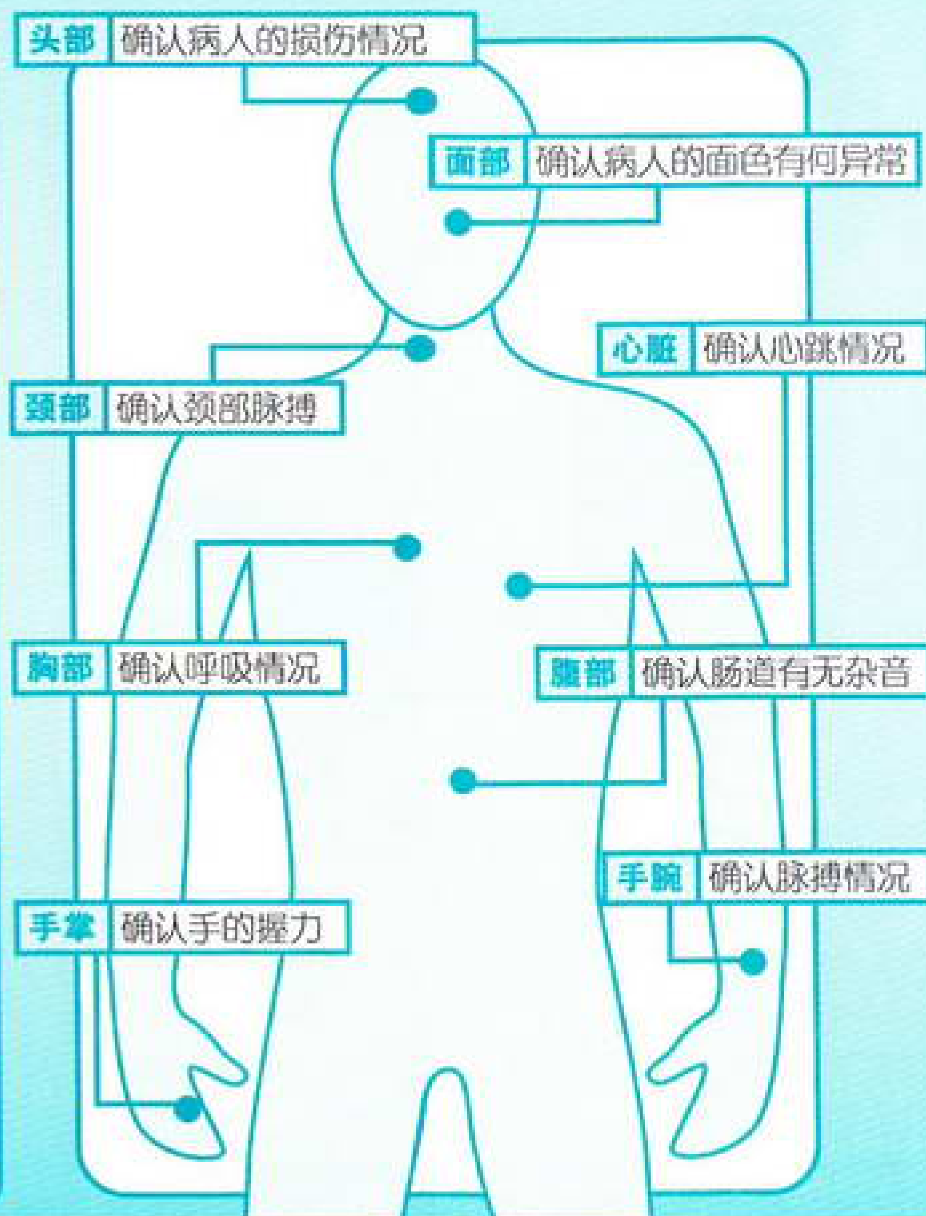
触诊

用手触摸病人的身体以查找病因。需要用触控笔不断在病人身体上的可疑部位来回划动，如果那部位确实有异常，那么在按摩了片刻后就会变成红色。如果要帮病人把脉，只需按住病人的手腕一段时间不放就可以测得。



视诊

用肉眼直接观察病人身体上的异常部位，和听诊一样，只需用触控笔直接点击可疑部位即可。一般可以调查的包括病人的面色，伤口，以及刺入体内的异物等等。



步骤3 手术部分

本作中的手术部分在分量上明显比前作厚道了许多，而且在手术的设计上也比前作要高明不少，许多手术在设计和操作上都非常具有新意，当然，难度方面也比前作高了数个档次。本作中的手术部分被分成了各个任务，虽说如此，但是各个任务之间衔接得相当得到，所以并不会有硬生生被刻意分隔开的感觉。此外，手术部分还加入了时间限制，因此在手术过程中除了要随时留意病人的体力外，消耗时间也是必须关注的。在游戏本篇中，限制时间给得非常充裕，要想通关并不困难，不过要命的是，手术完成的快慢与否也将关系到各个章节最后的结局，所以还是尽可能在短时间内完成手术吧。



▲当迅速完成手术时，在手术结束后就会有特殊对话提示，玩家可以利用这一点来确认自己是否按时完成了手术，从而来确认自己将会进入怎样的结局。

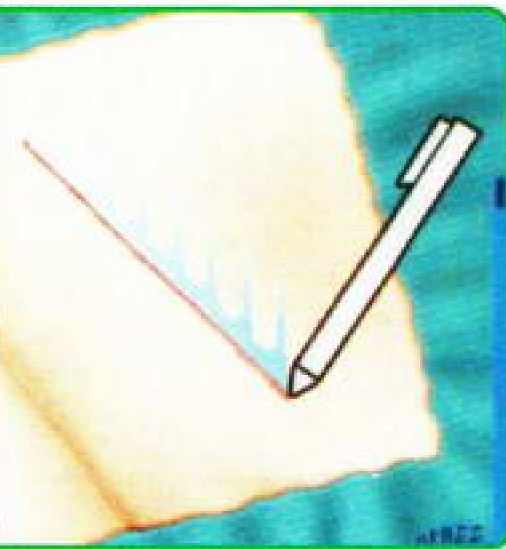




比起前作来，本次手术部分的最大变更点就是玩家要操刀的部位在画面上都是没有提示的，玩家必须完全凭借指导医生给出的信息以及自己的"医学经验"来决定操刀部位。也许有的玩家会问，这样一来要完成手术岂不是难于登天？当然，游戏中并不会做得这么绝，只要在手术过程中按下L或R键就可以实行本作中新增的"集中"指令，这样一来，画面上便会隐约出现提示信息，如此一来，玩家就不怕无从下手了。不过需要注意的是，实行"集中"时，时间的流逝将会是正常情况下的5倍！如果过分依赖的话，便会大大消耗手术时间，与良好的结局失之交臂。

手术部分基本操作

切



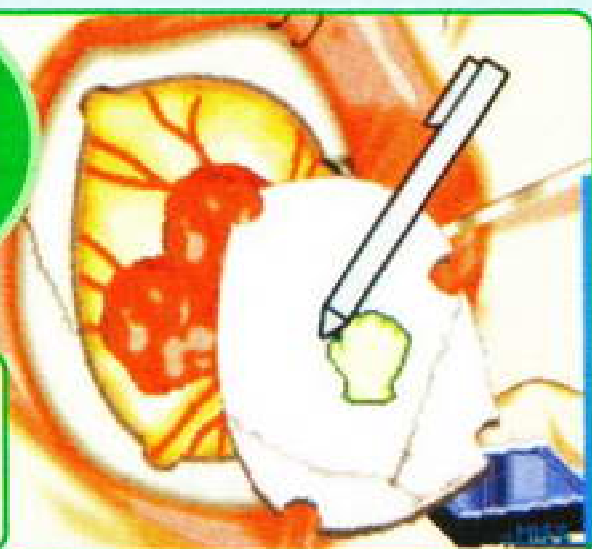
用触控笔划代替手术刀来切开皮肤，注意动作一定要精确和迅速。

缝



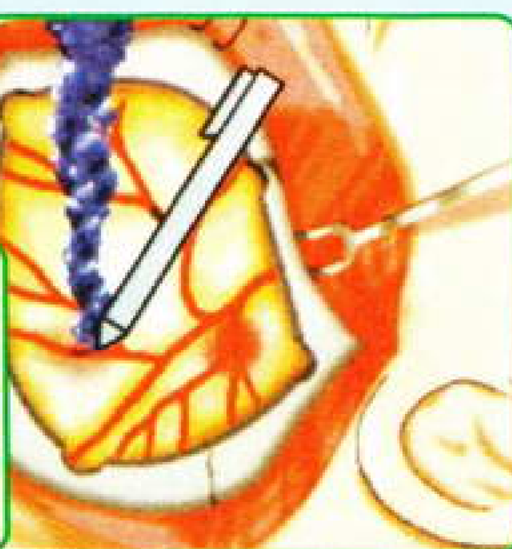
用触控笔在伤口附近来回划动，直到伤口缝合为止。

运



用触控笔将切割下来的部位暂时摘除。

烧



在灼烧的时候要注意触控笔的力度和持久度，不能太过用力和停留太久，否则会减少病人体力。

多重结局

本次《生命的天平》共分为五个章节，除了第五章有4种结局外，其他章节都有3种结局！而正如上文中所提到的一样，关系到结局的因素主要是说得、迷你游戏和手术时间。虽然以上几种因素完成得越好得到的结局也会越好，但是即使完成得不好得到了差的结局也不用有什么心理负担，因为即使这样，玩家也还是能够进入下一个章节的，不会对通关造成影响。另外，需要注意的是，最后一章要得到良好的结局是和前几章是有关联的，玩家必须在前几章注意提高和星幸和青岛由真之间的感情，这样第五章一上来就能得到特殊道具，这样就会增加和她们的追加情节了。



游戏初期化

按住X键来启动游戏，这样画面上就会出现是否要初期化的提示信息，选择“はい”的话就会删除游戏的记录，所以在选择的时候一定要慎重。



通关后的乐趣



只要完成了某个章节，在标题画面中选择“はじめから”就可以选择直接选择该章节来玩。另外，当所有章节全部完成后，在游戏的标题画面右下方就会出现一个“おまけ模式（附加模式）”，进入这个附加模式后，玩家可以利用自己在手术过程中所获得的点数来购买游戏中出现过的各个手术，每个手术需要用5万分才能买到，购买后就可以在附加模式中随时挑战这些手术了。附加模式中出现的手术在玩法上和游戏本篇没什么不同，只不过时间限制和对操作的严谨性上都要比本篇苛刻许多，所以会感觉难度提高了不少。不过相应的，在这里完成手术所得到的分数也会比本篇高上许多。除了手术外，玩家还可以在附加模式中花30万购买音乐鉴赏模式，这样就可以随时欣赏游戏中出现过的43首曲子了，鉴于本作音乐素质不错，所以这个音乐模式还是很有存在价值的。另外，当看全了游戏本篇出现的全部16个结局，在附加模式中便会出现画廊模式。



▲前作中总是摆着一副臭脸的上户爱在本作中可爱了不少。



文 娃娃生　编 马修



GBA 魔力witch

◆Disney/Climax◆ACT◆2005年10月7日◆欧版
◆1人◆自带记忆功能◆64M◆24.99欧元
◆无对应周边◆推荐玩家年龄：全年龄
W.I.T.C.H.

基本操作

A	跳
A连打	浮空
B	普通技
按住B	特殊技
L	切换角色
R	切换武器(克莱布专用)

各个人物的特殊能力将会在下面关卡中说明。

游戏介绍

游戏根据同名漫画改编，该漫画目前在欧洲非常流行，据说销量已经达到1千万册，在国内，也拥有一大批支持者。故事讲的是五位拥有魔力的少女在现实和魔法世界中成长和冒险的故事。在欧洲，《魔力witch》也有《哈利波特女孩版》之称。



关卡要点

游戏共有四大章，每章分若干段落。游戏中并没有“生命”这一设定，HP耗尽后只会从各版开头重来，但不会Game Over。

CHAPTER 1

HAY LIN'S VISION



本关在海琳的梦中，走到问号处会教你基本操作，用魔法打破木桶将房间里的4块魔石找到，然后带回到中间的王座，梦就会结束。

SWAMP WATER



本关控制具有水之能力的爱玛，敌人用水弹攻击三下就能解决，但要注意地上与墙上的刺，碰到可是要扣HP的，遇到上下都是刺的狭小通道时，可以利用爱玛的特殊能力（按住B使水包围自己）飘过去。进入第2个版面，一开始的火焰可以用水弹扑灭，找到魔法石后就可以去传送门那过关。

LIGHTEN UP!



这关在黑暗的洞穴里，不过难不倒火之能力者塔拉妮。挡路的蜘蛛网用特殊能力即可烧毁。那些蜘蛛比较讨厌，不小心被捉住的话快速按左右就能挣脱。还有种会冲撞的野人，看上去很猛，其实只要火弹连发就可打倒。这里的每一版面都要获得钥匙才能进门，钥匙一般隐藏在蜘蛛网或箱子中，有一个道具还需要跟NPC交换。最后找到魔石过关。

WORKING IN THE GARDEN



本关的柯妮丽娅虽然没有攻击能力，但她是自然的控制者，能将敌人震晕。在幼苗边使用特殊能力可以令植物快速生长，穿过狭窄的通道来获得道具，魔石就在某个通道后。

WILDERNESS BREEZE

这一关的主角是海琳，她的特殊能力是操纵风，利用这个特点可以移动物品，同样获得魔石后来到传送门过关。



CALEB'S FLASHBACK

本关没什么解谜要素，一路冲杀到底就行。



SOMETHING IS SLITHERING!

BOSS战，简单到不行，跳起来砍，重复6次就行。

CHAPTER 2

HOME IN HEATHERFIELD



在希瑟菲尔德发现大量敌人涌入，本关的任务就是利用薇儿的能力将敌人和传送门全部消灭，不能漏一个，否则无法进门。

DOWNTOWN HEATHERFIELD



五名同伴终于凑到一起了，现在可以在游戏中按“L”切换。跟上一关一样，还是清除所有传送门和敌人，不过敌人种类有所增加，建议用爱玛的水弹消灭甲虫。

SCRAPING THE SKY

还是清除敌人，注意提升海琳的能力，最后过关的地方有火阻挡，要用她的远距离水弹。

WORD ON THE STREET

本关只有一个版面，场景比较大，注意不能漏过一个敌人，不然无法过关。

SHEFFIELD INSTITUTE

依旧是清除敌人……

CHAPTER 3

FRIENDS

第三章一开始就是BOSS战！是与被控制住的好朋友战斗，与上一废柴BOSS比，这个厉害多了，每被打到一下就会下来放冲击波，残影还会光弹攻击。打的时候注意能量回复，站位离她远点，已免被光弹打到——总之，作好持久战持久战的准备吧。



ESCAPE FROM CAVIGOR

再次控制克莱布，这次要从城堡中逃出，不要恋战，能躲过的敌人就躲，尤其是那些野人。

ESCAPING THE RETREAT:PART 1

薇儿经过上次的BOSS战比较虚弱，这时要靠其他同伴用特殊能力带她逃出



城堡。按一次"R"能让薇儿走动，再按一次让她停下。利用海琳的旋风可以把薇儿吹起来，从而越过一些障碍。

ESCAPING THE RETREAT:PART 2

此部分在洞穴中，多观察地形选择薇儿的行进路线。

ARACHNA'S BROOD



又是BOSS战，虚弱的薇儿被蜘蛛怪抓了起来。单纯的攻击对此BOSS无效，需要将那些小蜘蛛带到BOSS身边，然后攻击，这样才能伤到它。时间比较紧迫，如果拖得太久薇儿就会被吃掉。

JOURNEY THROUGH THE GORGE:PART 1

继续护送薇儿，用爱玛的水弹打一下水车就能开启机关使平台移动，要频繁切换人物，注意别按错了让薇儿掉岩浆里去。

JOURNEY THROUGH THE GORGE:PART 2

此关还是护送……不过增加了些须解谜要素，如果是玩《塞尔达》出身的基本可以无视了，多利用海琳的旋风很容易就能抵达终点。

TRAPPED BY THE GARGOYLE

BOSS战，普通攻击对它无效，跟蜘蛛一样需要用特定的方法来打。它会发出石锥来攻击，这时可以跳起来，将石锥引到墙壁上，然后使用柯妮丽娅的落石将其震下，最后换海琳使出旋风以牙还牙，只要反复4次便可击破BOSS。



CHAPTER 4

JOURNEY TO THE INFINITE CITY

又轮到克莱布登场了，本关的蜘蛛网可以砍破，不过要砍许多下才行。另外由于地形环境比较相似，有时候走着走着就迷路了，这个要注意一下。

THE CASTLE OF PHOBOS:PART 1

本关过版面又需要找钥匙，不过都很好找，现在薇儿也恢复了，使用她的激光打比较容易。

THE CASTLE OF PHOBOS:PART 2

和上一关基本一样。

THE THRONE OF STONES

终于见到了福布斯，为了救出好朋友只有一战。乍一看他好象是无敌的，什么攻击都对他无效。其实只要注意他发出的光球就可以发现颜色有四种，在他蓄光球时使用对应人物的技能攻击就能迫使他瞬间转移，其中绿色对应柯妮丽娅，黄色对应塔拉妮，白色对应海琳，蓝色对应爱玛。福布斯被迫瞬移三次后会补充能量，这时换薇儿就能击中他了。不过他发出的那些小飞弹比较讨厌，这里有个诀窍，在飞弹飞出的时候马上换人，这个时候是无敌的，正好把飞弹躲掉。





CALEB TO THE RESCUE!

本关场景很大，东跳西跳容易迷路，其实只要一直往上跳就可以了。

AWAKENING

及时赶到的克莱布唤醒了伊利安，不过其余的伙伴都被封起来了，想要解除封印必须将福布斯发出的光弹用保护罩反弹，这样就能解除。将同伴全部解救出来后，众人合力终于消灭了福布斯，朋友们再次欢聚到了一起，在悠扬的音乐中，游戏圆满收场。





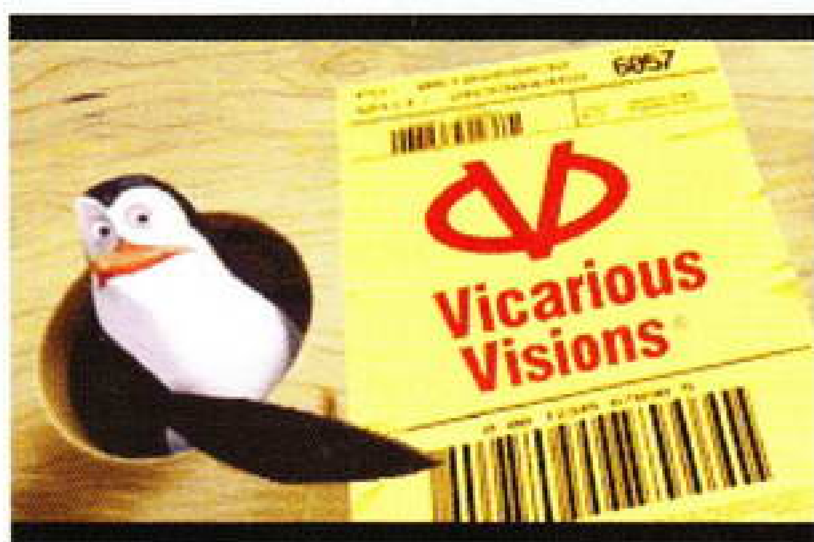
梦工厂的动画电影《马达加斯加》自上映以来，受到了无数好评。这部动画既融合了先进的技术，又不失丰富的情节和众多的笑料。历来的叫座电影都会被迅速改编成游戏让众FANS尽快享受到游戏的乐趣。继前作后，以《马达加斯加》中四只极为搞笑的企鹅大兵为主角的动作游戏《马达加斯加 企鹅总动员》也很快来到我们面前。继承了动画中幽默的主角和令人捧腹的台词，企鹅的冒险让人期待！让我们再次以企鹅的视觉进入《马达加斯加》的世界吧！

GBA 马达加斯加 企鹅总动员

◆Vicatious/Visions◆ACT◆2005年10月16日◆美版
◆1人◆自带记忆功能◆64M◆29.99美元
◆无对应周边◆推荐玩家年龄：全年龄
Madagascar：Operation Penguin

游戏简介

本作的主角是企鹅，操作上和前作基本一样，随着游戏的进行，企鹅也将逐渐掌握更多的能力。



操作介绍

←、→	左右移动。
↑	微笑挥手以躲避人的视线(中期习得)。
A	跳跃。
(空中)A	可以打开降落伞增长滞空时间(中期习得)。
(喷气瓶前)A、A	抱着瓶子飞出一段距离(后期习得)。
B	攻击(可以空中攻击)。
L	趴下，用以通过一些低矮的地方。
R	在水果篮子前按住R键举起弹弓，用十字键瞄准，B键发射，用以破坏一些较远的障碍。(后期习得)麻醉镖也是这样操作。
START	调出菜单。
SELECT	当前任务。

流程简析

新兵训练

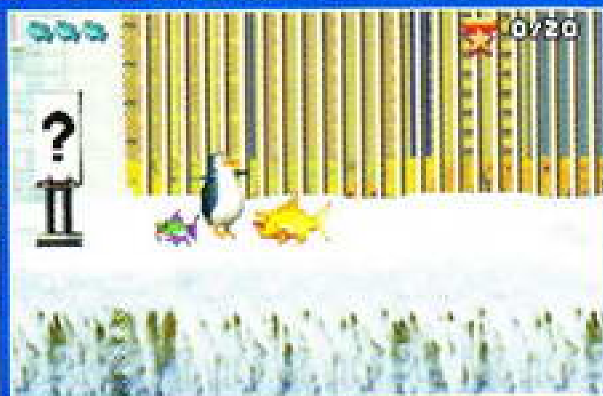
主角企鹅大兵在感谢队长的救命之恩后，就得到他的第一个任务——击败狗狗Mr. Chew。只要连按B键一顿狂扁就行，算是让玩家对企鹅队游戏手感的尝试吧。打倒Mr. Chew后大兵会跳起他独特的舞蹈庆祝胜利。

接下来，企鹅们被送到了纽约市中央动物园。不甘"被俘"的他们计划逃回南极。不过目前最紧要的任务是先进行对大兵的训练。听过队长的教训，大兵从总部出来，按"↓"键进入左边的地洞，在这里学习游戏的玩法。

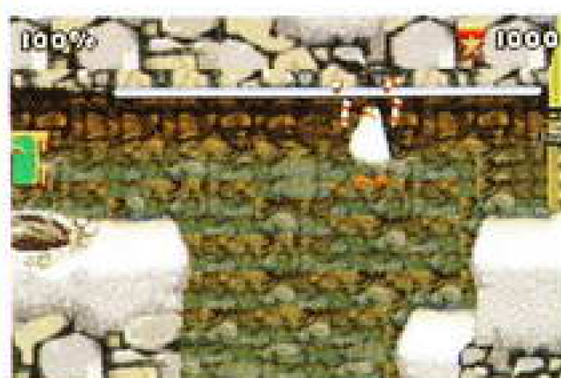
屏幕左上角的鱼是大兵的HP，收集场景中的小鱼可以回复一格，如果吃到金色的大鱼则是全回复。右上角是收集的勋章数和当前场景中的勋章总数。场景中散落的勋章是收集要素。每收集100枚就可以增加一格HP上限。踩在旗子、花和小树枝上可以被弹起很高，而且从再高的地方落下也不会有事。场景里的一些道具目前还无法使用。处处可见的标有企鹅标牌的洞是退出任务返回总部。







汤勺收集



刺激的滑冰游戏通过后，大兵回到总部接下了他的新任务：寻找长颈鹿梅曼。临行前大兵得到一对糖果棍，在管子下面跳跃，就可以攀着管道前进。在长颈鹿馆的最深处找到了梅曼，要他跳舞来吸引游客的注意力，可是梅曼说，隔壁极地馆安装了很多风扇，吹来的寒风让他感冒了，跳不了舞。在队长的命令下，大兵又来到极地馆去摧毁风扇。从总部出来时得到了一条鱼作为武器，可以打破挡路的石头。极地馆中每个场景里都有5个风扇，需要全部破坏才能通过。在所有的风扇都破坏后，长颈鹿同意跳舞吸引人的注意，而企鹅们则趁机去动物园偷勺子来挖通往南极的洞。



◀这个不断出现海狸的悬崖下边有个隐藏得很好的风扇。



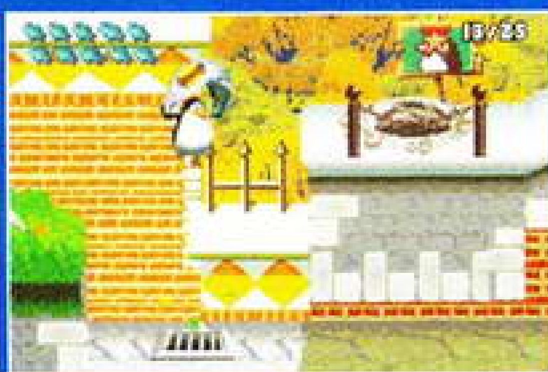
大兵赶往儿童区之际，长颈鹿就开始了他那让人笑到爆的怪异舞蹈。这是一个类似《DDR》的迷你游戏，只要在图标走进左下角方框时按相应按键就可以。每做对5次动作可以得到一个勋章。做错了梅曼就会摔倒。

虽然人们都被长颈鹿滑稽的舞蹈吸引，但是还有一些人在活动。根据同伴的提示，在被人类发现的时候立刻按“↑”键，做出“微笑并挥手”的动作，人们就会忽略大兵的存在。当然，如果觉得他们碍眼，也可以从背后偷袭把他们打倒，他们“会在第二天醒来而且什么都不记得”。以后关卡里的人类敌人也可以如此应付。躲开了人类的视线，大兵成功收集到20把勺子顺利地完成了任务。



斑马秀





在队长的命令下，大兵在斑马馆寻找贫嘴的斑马玛蒂。这次他又带着新的道具——降落伞出发了。在空中时按住A键不放，可以撑开降落伞，减慢落下的速度，配合树枝弹跳就能够到达更远的地方。另外，在地面有通风口的地方，撑开降落伞就可以被气流吹起到达更高的地方。一番滑翔之后，斑马答应带着大兵去儿童区找小鸟Ducky。儿童区的任务是由大兵骑着斑马进行，由于斑马不会企鹅们的绝技“微笑并挥手”，所以在这有人类走动的地方，需要在背景的大铁柜处按“↑”躲在其中。斑马的跳跃能力和速度都比大兵强，攻击也改为了经典招式“尥蹶子”。在尽头找到Ducky，拿到弹弓完成任务！

水果夺还



虽然拿到弹弓，但是没有弹药也不行。大兵再次出发，前往河马馆寻找格罗丽亚要她的水果篮子。大兵的本能——游泳在本关派上了用途，丢掉游泳圈的大兵可以随意潜入水中。水中的恶鱼可以用B键攻击消灭，不过一定要小心那些打不破的海胆！找到河马时，她正在因为她的水果被一群鸟偷走而在暴怒。大兵立刻爬上旁边的大树，帮助她消

灭了还没有来得及逃走的鸟儿，取回了五个水果。

在河马的承诺下，大兵身负新学会的喷气飞行技能向鸟笼进发，要夺回河马所有的水果。这关需要不断向上攀登，赶尽杀绝每一只鸟以得到水果。每个场景中都需要收集全部的水果才能通过。由于手感原因，很容易一跳不慎就掉到底层，加上需要找齐所有水果，这确实是很考验人耐性的一关。在夺回所有水果后，河马把水果篮子交给了大兵，现在大兵就可以用弹弓打破一些远处的障碍。



▲在喷气瓶前按两次A键就可以飞行一段距离。



▲在水果篮子前按住B键，用十字键瞄准，B键发射水果。

狒狒笼冒险

队长告诉大兵，要逃走的话，众多的保安是个麻烦，所以要找猴子们，要用他们的麻醉镖开路。可是麻醉镖被狒狒们抢走。大兵去找到胆小的狮子艾利克斯帮忙，来到狒狒笼抢夺麻醉镖。在狒狒笼中要控制狮子，空中按A键可以二段跳，B键是狮子吼攻击，但是范围不大，不怎么好用。一定小心狒狒们的香蕉攻击，在空中很难躲避。拿到麻醉镖后，又在总部拿到吹筒，使用方法和弹弓一样。现在是时候清理那些烦人的保安了。在以往每一关的开始处附近都有的一名保安，现在用麻醉镖将他们七个人击倒就可以完成任务。

动物园脱出

回到总部，大兵得知挖洞去南极的计划发生了偏差，结果挖到了地铁站……(= =||)队长抢了大兵的想法，临时改主意决定坐火车去南极。去铺路的当然是大兵，在下水道中顺着箭头，走过复杂的道路，终于掩护着同伴来到了地铁站。躲过众多人类的视线，在站台和同伴们汇合。谁知这时被大兵狂扁过的狗狗Mr．Chew再次出现。和开篇时一样，战斗没有什么难度，用手中的鱼一阵狠抡，Mr．Chew再次倒地，而企鹅小队和其他动物也顺利地搭地铁逃走。

不过好事多磨，他们还没走出多远，就又被人类捉住，并且把他们塞到一条开往非洲的船上。企鹅们企图夺取船的控制权，队长命令大兵以一人之力，打倒船甲板上和船底舱里的所有船员！这两关要分别打倒15名船员，而且一旦被发现就要重头来过，难度挺高，让大兵选择用麻醉镖进行远程偷袭吧。



最终归宿

终于，企鹅们夺取了船的控制权，他们将船开往南极，终于来到了他们朝思暮想的地方！大兵奉命上岸探明情况。这关只要沿途收集徽章一直向右走就可以，有些有冰的地面很光滑需要注意，还有不时滚出的大雪球让大兵防不胜防。



体验了南极恶劣气候的企鹅们，感觉到这个地方也不适合居住，又离开了南极。轮船又来到了非洲的马达加斯加岛上。得知斑马玛蒂和狮子艾利克斯去了危险的丛林深处时，大兵当然义不容辞地出击拯救他的朋友。这最后一关综合了以往各关的特色，跳跃、潜水、攀爬样样俱全，考验大兵的时刻到了！最后在丛林深处，大兵找到了玛蒂和艾利克斯，不过他们被一群豹子包围了。这就是游戏的最后一战！两侧的丛林中不断出现豹子，只要逐个击破，这一战也是很简单的。救出了伙伴之后，企鹅们决定留在岛上，而其他的动物则开着没有燃料的船准备离开马达加斯加……



“队长，真的不要告诉他们船已经没有燃料了吗？”“小子，只需要‘微笑并挥手’就好，来，微笑，挥手！”

文 魔剑士但丁 编 马修

芭比娃娃和魔法飞马

GBA

◆VU Games◆ACT◆2005年9月6日◆美版
◆1人◆密码记忆◆32M◆29.99美元
◆无对应周边◆推荐玩家年龄：全年龄

Barbie and the Magic of Pegasus

"《芭比娃娃》系列"又推出了新作，游戏承袭了前作简单清新的风格，玩起来有种很别样的感觉。推荐给喜欢轻松的女玩家们。

道具简介

基本操作	
A	跳跃
B	技能
R	技能切换

光之杖	阿妮卡的法器，也是各种技能的基础，可将敌人击倒或将变成石头的同伴恢复，空中可以使用，遇到高处或身材矮小的按↑／↓+B，阿妮卡就会向上或下挥杖。
翼之石	发动后可以飞到较高的位置，有高度限制。
捻动石	可在地面或空中平行移动一段距离。
花之石	可将敌人变成浮动平台或封印，具有穿透能力，可穿透石墙。
炙热之石	可融化冰。
心之石	心形的石头，击碎后可以恢复体力。



关卡简介



阿妮卡的姐姐正要为她举办生日Party，突然一阵闪光，除了阿妮卡之外的所有人都变成了石头。阿妮卡从左侧取得光之杖将人们还原后，罪魁祸首温洛克也出现了，他的目的就是让阿妮卡嫁给他！姐姐上前阻止，不料被变成了飞马。狂妄的温洛克离开了，阿妮卡也开始了她的拯救之旅。

游戏共5个关卡，每个关卡3个版面，主要任务就是将版面内的所有石像恢复，并中途可以获得各种特技。

第一关 女王的宫殿

首先要去女王那里就被石化的人们拯救出来，进入宫殿时，姐姐告诉阿妮卡，宫殿里有一些其他的东西，要小心。其实这一关的敌人就是些昆虫、小狮鹫和乌鸦。前两者要向下挥棒才能攻击到。在第一区域尽头取得翼之石。第二区域获得钥匙。准备完毕，就可以挑战BOSS了。

BOSS战

只能使用翼之石的能力，温洛克会不停在场地内走动，接近中央时，跳上吊灯站几秒，就能给予其伤害，反复三次即可获胜。接触温洛克居然不会受伤，这倒是个比较有意思的设定。



在BOSS战后可进入小游戏，完成要求可增加体力上限。

第二关 王国之城

敌人是青蛙和穿山甲。石像多在房屋顶上，多用翼之石寻找，第一区域某房顶获得捻动石，可越过距离较远的障碍。二区域一开始有一片可疑的砖块，隐藏其后的是魔法门。



BOSS 战

一见面温洛克就旧事重提，真是厚脸皮啊。不过这次的对手是温洛克的坐骑格利芬。此战同样只能使用捻动石，走到木桥上引诱格利芬下落，再乘机用捻动石移动，令其落水三次便可胜利。



第三关 禁忌森林

一开始就能获得花之石，用花之石把狮鹫变成平台渡河。发现了被温洛克魔法诅咒的绿巨人，先用花之石能力将其变成石像，再用光之杖即可将其恢复人形。第二区域小心书上的蜘蛛偷袭。本关卡的魔法门在区域三。



BOSS 战

BOSS 是巨人奥利尔，站在树桩上等待其放出狮鹫，将变成岩石可以把奥利尔拌倒。注意，他在濒死状态时会使用一次地震，能震下很多果实。



第四关 冰川之心

阿妮卡的魔法对于冰毫无作用，没走多远就发现了炙热之石，这样就可以救出被困的人了。部分石像完全隐藏在冰块中，雪狐会突然从雪地中钻出来。



BOSS 战

与温洛克交谈时不料中了他的陷阱，进入了强制卷轴关卡。雪球会不断尾随，但速度并不是很快，不停用炙热之石融化障碍前进即可。



第五关 温洛克之桥

直接进入BOSS战！BOSS第一形态的打法和第一关差不多，不过这次只有在温洛克释放魔法弹时放下吊灯才能给予其伤害，而且蓄力时碰到温洛克也会受伤。第二形态时，温洛克分身成三个石像落下，注意站位和躲避，免得被砸伤，接下来就是用光之杖攻击石像，如果攻击到温洛克本体就能令其受伤，否则就会变成狮鹫。不过在其释放分身前可以分辨出哪个是本体。最终，温洛克这个又色又狂又变态的家伙被打败了，一切也都恢复了正常，而阿妮卡的生日PARTY，也可以正常举行了。





文 海文



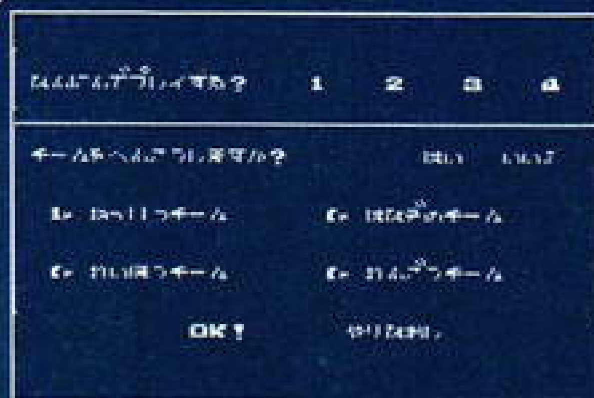
前作发售没多久，充满怀旧要素的《国夫君 热血收藏2》又出现在了我们面前。这次收录的两部作品《热血行进曲》和《热血高校躲避球部 足球篇》都是"《热血》系列"中极具代表性的作品。喜爱怀旧的玩家不容错过。

热血行进曲



操作方法

十字键	控制人物的移动
A键	拳攻击，拾取道具，使用武器攻击；在项目1和项目2中为向画面右侧攻击。
B键	脚攻击，拾取道具，扔出武器攻击；在项目2和项目3中为向画面左侧攻击。
A+B键	跳跃



模式介绍

なんにんでプレイする？

玩家的人数，本游戏最多可以4名玩家同时游戏。

チームをへんこうしますか？

是否变更玩家所选用的队伍，"はい"为是，"いいえ"为否。

四支队伍分别是：

ねっけつチーム

热血TEAM

はなぞのチーム

花园TEAM

れいほうチーム

冷峰TEAM

れんごうチーム

联合TEAM

选择好队伍后"OK！"为确认，"やりなおし"为重新选择。

决定后会进入BGM选择画面，可以设定游戏时的BGM。

赛前选项	
ゲームスタート	游戏开始。
なんかいやりますか	本项目的回合数，最少2回，最多9回。
せいげんじかんは	决定比赛的规定时间。
かぜは	决定比赛时是否会受到风向的干扰。ありり为有风，なし为无风。

项目1 环城赛跑



之后会进入选人画面，たいりょく后面的数字为选手的体力值，在比赛中受到攻击会减少体力值，而不参加比赛或在比赛中得到药水瓶都能让体力得到回复。

比赛的规则很简单，就是在规定时间内不断前进，最后到达终点即可。不过途中参赛选手之间可以互相陷害，并且可以利用途中出现的各种道具来"武装"自己。在这个项目中得到的道具是可以保留到后面的项目中的，因此能在冲过终点前带上一个道具是最好的。道路并不复杂，只要一路按着箭头的提示前进就可以了。游戏中按下开始键可以看到各个选手目前的得分，按下选择键可以查看选手的得分增减情况。攻击对手、拾取道具，率先冲过每一个区域都能得到分数，而被对手甩开则会减分。最后冲过终点时也会根据名次不同得到不同的分数奖励。最后总计得分最高的队伍就能胜出。

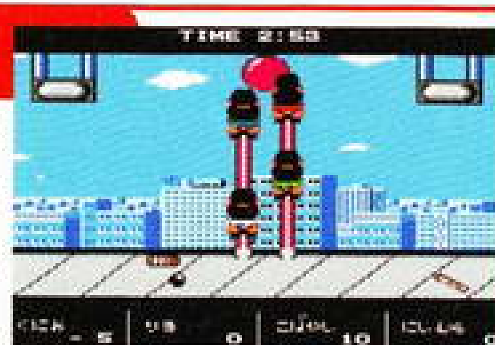
项目2 障碍房间



和项目1差不多，但是路程更短，而且途中会有很多机关陷阱。要想取得第一名就必须更加小心，更加狠毒……

赛前选项	
ゲームスタート	游戏开始。
なんかいやりますか	本项目的回合数。
せいげんじかんは	决定比赛的规定时间。

项目3 打彩球



本项目是采取2对2的竞赛，赛前可以决定和玩家搭档的队伍。两只队伍中首先爬上柱子将柱子顶端的彩球打破就算胜利。彩球有一定耐久度，要多打几次才能将其打破。不管是玩家本人还是队友打破彩球时得到的分数是一样的，因此玩家大可不必和队友争功。

赛前选项	
ゲームスタート	游戏开始。
なんかいやりますか	本项目的回合数。
せいげんじかんは	决定比赛的规定时间。
チームのくみあわせは	决定合作的队伍。

项目4 无限制格斗

赛前选项	
ゲームスタート	游戏开始。
なんかいやりますか	本项目的回合数。
せいげんじかんは	决定比赛的规定时间。

这个项目就没有什么规则了，玩家要做的事就只有一件，那就是在自己倒下前，将对手全部打倒，坚持到最后就是第一名。在这个项目中每位选手都会有自己的必杀技，多多利用这些招式攻击敌人吧。某些角色的必杀技是要得到特定道具才能使出的，这就要求玩家在第1和第2个项目中拾取相应的道具。另外先将对手引到画面下方，然后将其打倒扔到场地外也是行之有效的战术。



熱血高校ドッジボール部 サッカー編

トーナメント モード (1P)
トーナメント モード (2P)
れんしゅうじあい (2P)
© 1990 TECHNOS JAPAN CORP.

热血高校躲避球部 足球篇

模式介绍

トーナメント モード(1P)	淘汰赛，即单人游戏模式
トーナメント モード(2P)	淘汰赛，可以1P和2P双打
れんしゅうじあい(2P)	练习赛，1P和2P之间的对战模式

操作方法

十字键	控制选手八个方向的移动
A键	持球时：传球 队友持球时：叫队友传球给玩家 对方持球时：冲撞对手，当有本方球员站在对方球员身边时可以让队友做出相同动作。
B键	持球时：射门 队友持球时：指挥队友射门 对方持球时：铲球，当有本方球员站在对方球员身边时可以让队友做出相同的动作。
A＋B	倒挂金钩
→＋A＋B	鱼跃头球
START键	暂停



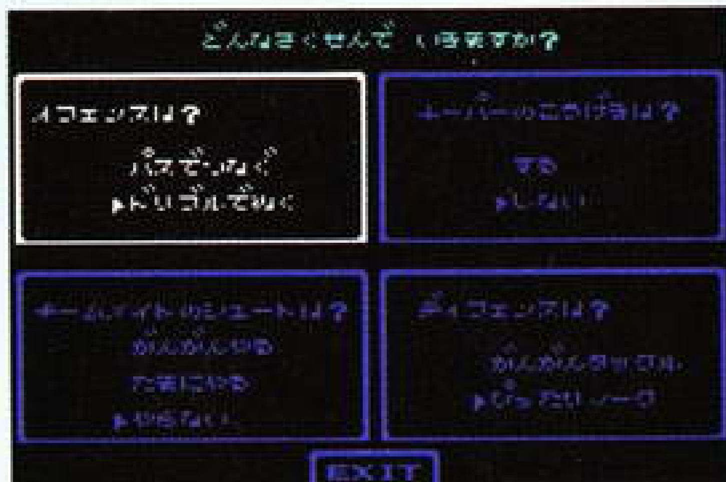


赛前设定

上场选手

在图中所示的画面选择“はい”就可以对上场的六名球员做出调整，球员名单中的最后4名选手一开始是不能选择的，只有随着游戏的推进他们才会在特定的关卡中出现。

战术设定



オフェンスは?	进攻方式
パスでつなぐ	频繁传球
ドリブルでぬく	带球突破

キーパーのこうげきは?	守门员是否进攻
する	进攻
しない	不进攻

チームメイトのシュートは?	队友是否自行射门
がんがんやる	频繁射门
たまにやる	偶尔射门
やらない	从不射门

ディフェンスは?	防守方式
がんがんタックル	频繁冲撞对手
ぴったりマーク	盯人防守

游戏心得

“《热血》系列”的球类游戏都有个共同特点，那就是要想赢得比赛，就必须依靠各种华丽的必杀技。本游戏中也不例外，其实什么阵型，攻防战术之类的都是浮云，最重要的还是如何发出必杀技。好在在本作中必杀技还算好出，使用“倒挂金钩”和“鱼跃头球”都能轻松地发出必杀技。不过这两招在玩家拿球时是无法使出的，因此可以将球传给队友，再让对手回传球给玩家，而玩家要做的只是站在对方球门的正前方，看准来球使用倒挂金钩和鱼跃头球即可，进球就会滚滚而来了。



游戏采取密码记忆的方式，在输球后选择不接续就能得到该关的密码。现将各关的密码公布如下：





第二战	七福学院高校	0103
第三战	死愚魔高校	0307
第四战	マタギ学园	1015
第五战	吉本工业高校	1220
第六战	江户华高校	0721
第七战	一本钓水产高校	1115
第八战	恐山商业高校	0424
第九战	山本兴业高校	0626
第十战	堀々学园	0602
第十一战	服部学园	0223
第十二战	四满忠实业高校	1128

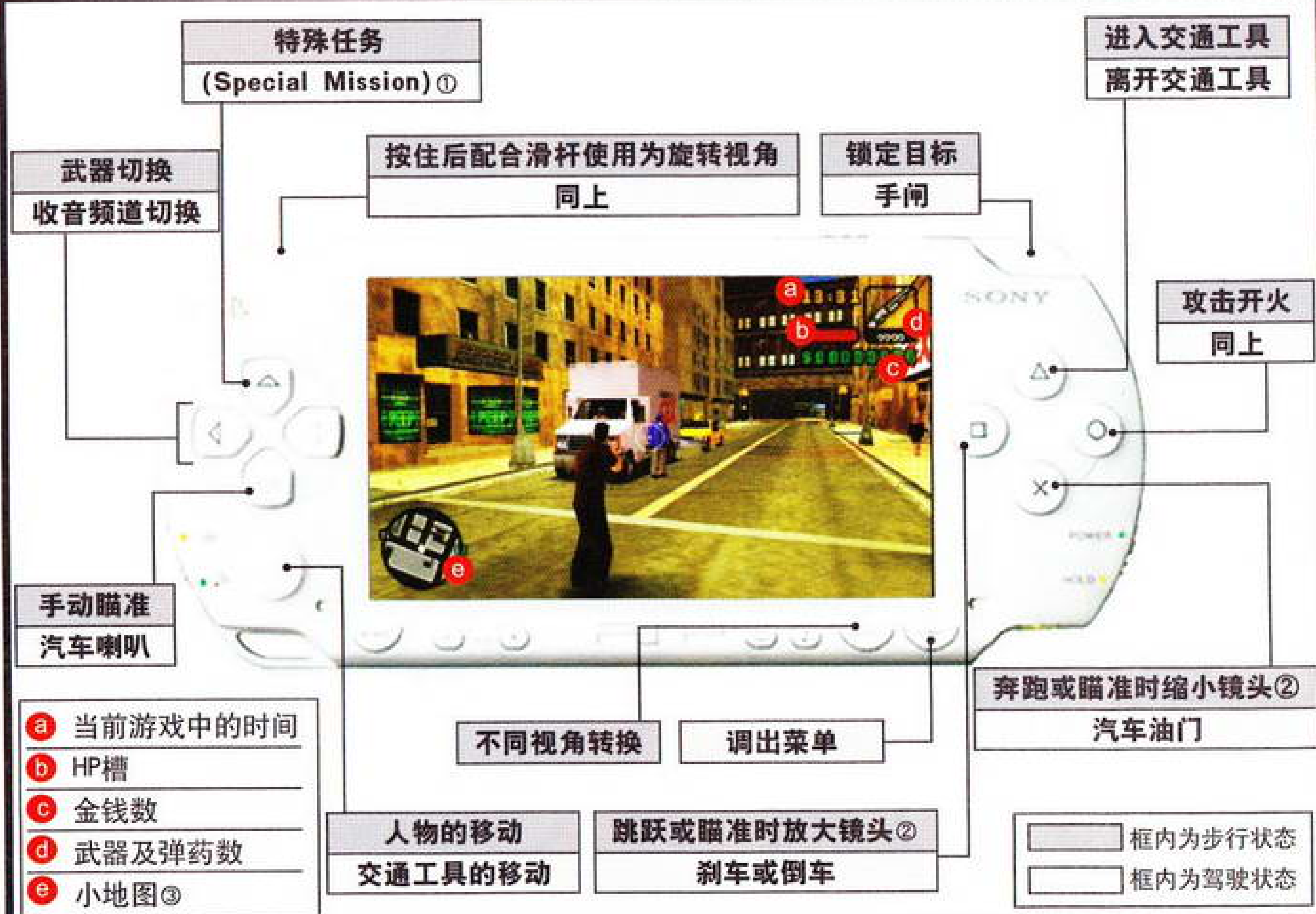
Grand Theft Auto
Liberty City Stories

万众瞩目的《横行霸道 自由城故事》终于发售了，一段是非恩怨，爱恨情仇的新的黑道传奇也就此展开了，那么废话少说，就让我们一起来到自由城，来见证这段传奇的诞生吧。

PSP
横行霸道 自由城故事
◆Rockstar Leeds/Rockstar North◆RPG◆2005年10月24日
◆美版◆1～6人◆320KB◆49.99美元
◆无对应周边◆推荐玩家年龄：17周岁
GTA：Liberty City



操作/画面介绍



① 只有当屏幕上出现了特殊任务(Special Mission)时，按上键才会发生作用，平时该按键是不起作用的

② 放大或缩小镜头功能只有在使用如相机，狙击枪，出现镜头画面时才起作用。

③ 小地图上的标志说明

平时

光碟	你的家
字母	可接受任务的地点

执行任务中

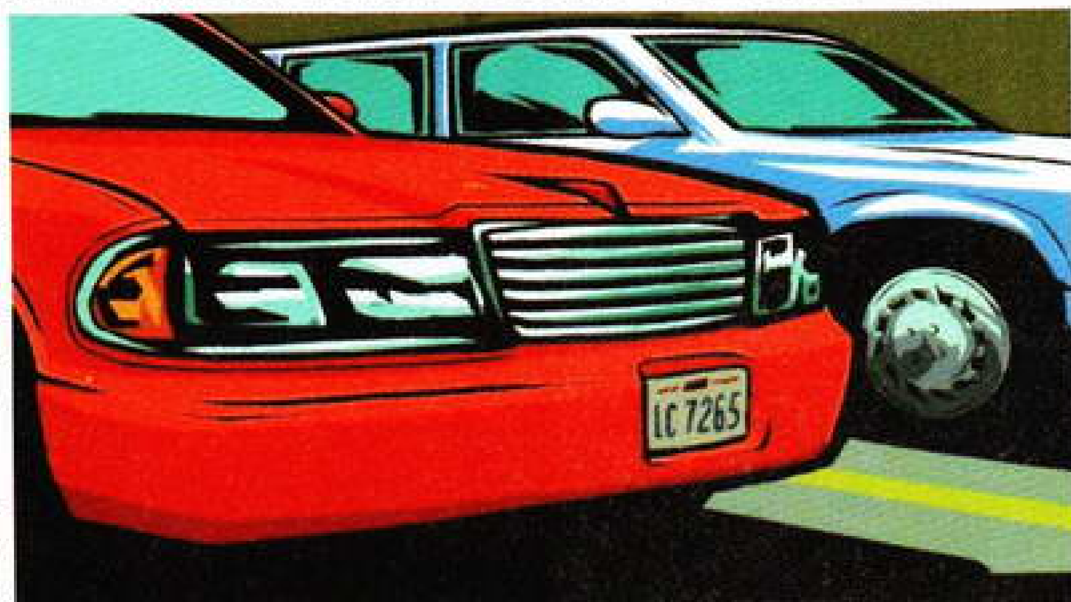
黄色标志	目标地点
蓝色标志	友方任务人物所在地
红色标志	敌方任务人物所在地

黑帮分子两点须知

作为一名黑帮分子，医院和警局将是以后你冒险中经常光顾的两个地方。

1．医院——无论什么时候，只要你的HP被减为0了，就会被强制送到医院里，然后全身装备丢失，变成一个赤手空拳的人。如果你是在任务中被送到医院的，出来后会发现医院外面有一辆有蓝色箭头的出租车，乘上它就可以快速地到达开始任务的地方，重新挑战，十分方便。千万不要攻击这辆车，否则它就会跑走，你只能自己慢慢地跑了。

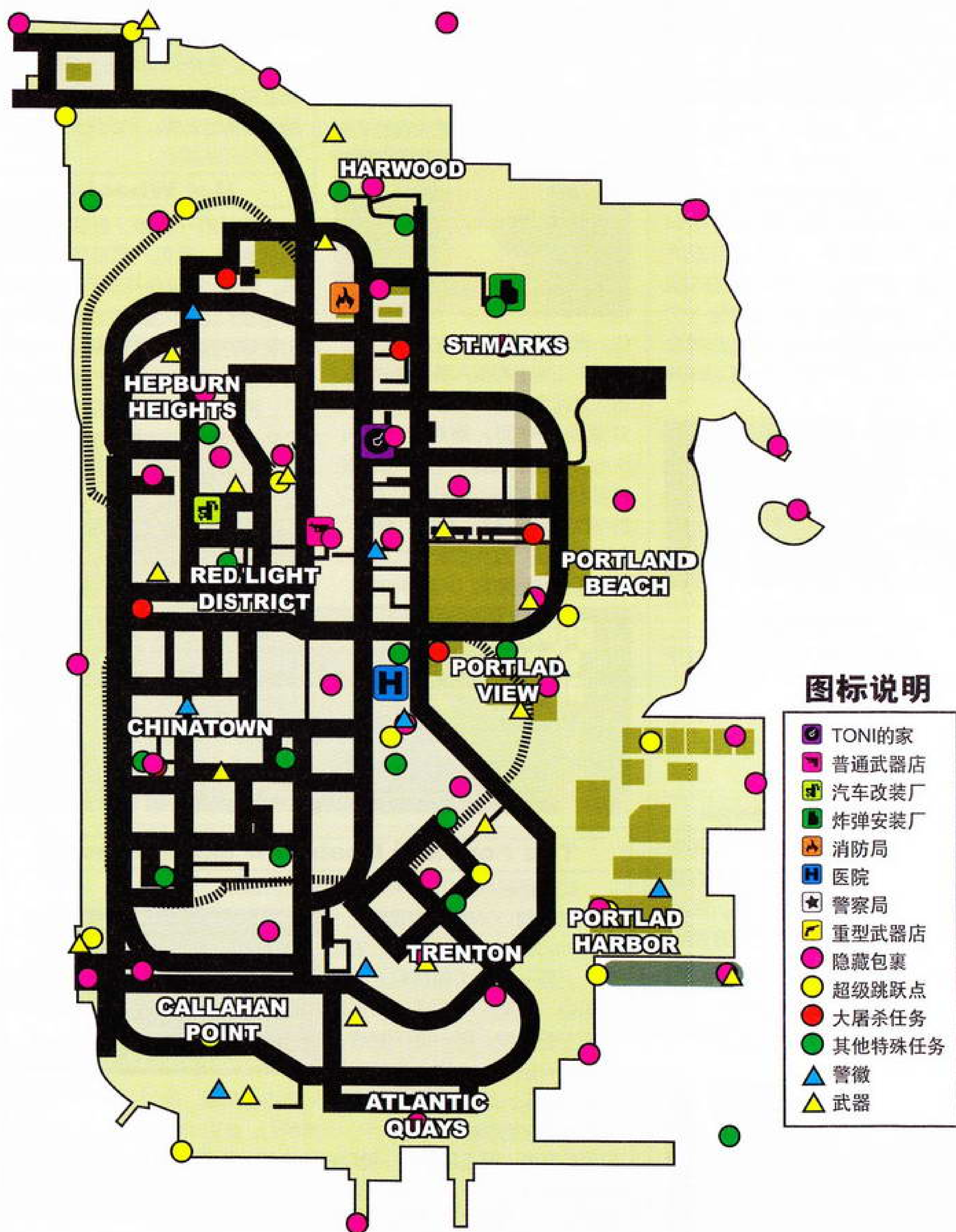
2.警局——游戏中只要你惹了警察，出现了代表通缉的五角星，你就有可能被抓进警局，出来后也是身无一物。游戏中代表通缉的五角星最多可以加到6颗，五角星越多，警察们逮捕你的力度就越大，基本上三颗星就非常麻烦了，此时一定要想办法将通缉度降下来，不然基本上最后都是会被抓的。减少通缉五角星的方法简单来说有四种：(1)开一辆车到汽车改装厂，改个装就可以了。(2)触碰各地都可以看见的地面上有五角星标志的警徽，吃一个减少一颗通缉的五角星。(3)回到自己家，换套衣服。(4)如果是在完成任务的过程中，只要赶到任务的指定地点，发生剧情即可。



引子

在一座称为自由城的都市里，每时每刻都在发生着成千上万个故事。但是有一个正在发生的故事渐渐开始改变一切。Toni Cipriani，利昂家族优秀而忠心的一员猛将，在为家族干掉大敌后被迫离开自由城躲避多年后，他又重新回到了这个城市，是时候拿回自己应得的东西了。

Portland Island篇



“自由城再一次被列为美国境内最差劲的城市！”

看着手中的报纸，Toni无奈地笑了笑，看来自己离开的这几年，自由城还真是没有变啊！
落日的余晖下，大巴终于驶进了市区，Toni慢慢走下车，终于回到熟悉的自由城了。



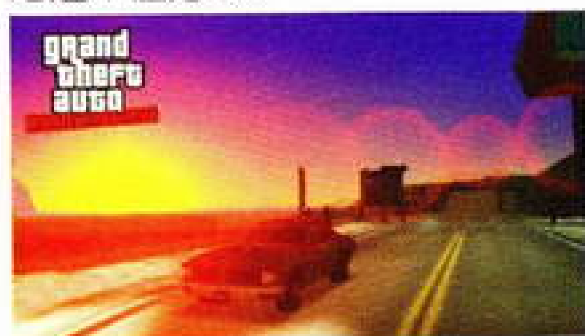
Vincenzo

Leone家族的小头目，是大Boss—Salvatore Leone的得力助手。绰号："幸运"，游戏的一开始是Toni的上司，很看不起Toni。为人冷酷自私，野心极大，为达目的不择手段，是天生的黑帮分子。

Vincenzo的任务为游戏最初的任务，无须条件。

Home Sweet Home

作为游戏的第一个任务，目标很简单，就是驾驶Vincenzo的车和他一起到你的新家看看。跟随地图的指示，一路开过去就可以了。这里顺便说一下完成任务的大致流程，基本上是你依据地图的指示，来到相应的地点，会发现一个冒着黄色光芒的光圈，走进去就会发生剧情。剧情完成后，就可以开始这个任务了。



Slacker

这是一个找人的任务，随便找辆车，开到相应的地点找到他，然后将他带到唐人街(Chinatown)就可以了。完成任务后可获得100元，终于不再是穷光蛋了。

Dealing Revenge

从这个任务开始，你就要进行真正的战斗了。根据屏幕的提示，按住R键锁定一个目标，然后用〇键痛击那些混蛋们吧。注意在消灭第一批敌人后，还会再出现两名新的敌人，找到并干掉他们，任务就完成了。可获得500元的奖励。



Snuff

在这个任务中，你要开始学习使用武器作战了，首先去武器店拿一把手枪，你的第一把武器是免费



的。然后就可以赶往指定地点了，在一个工地上和敌人展开激战了。首先是两个守卫，干掉后，向内走又是两个守卫，最后是一个小BOSS。这里只要注意与敌人拉开距离多跑动，就可以轻松搞定了。之后可以拿到一辆对方的车，将它开到汽车涂装厂改头换貌它就是你的了，任务就此完成。又获得500元。

Smash and Grab

做这个任务，你需要一辆有四个座位的车，因为你需要去解救被警察包围的三名同伴。并且不光要四座，而且车还要能跑得快，不然是逃不过敌人的追捕的。其实Vincenzo的屋子旁边就有一辆符合上面要求的好车，驾着它，去救同伴吧。在所有同伴都上车后，要马上将车开往改装厂，这样才可能躲过警察的追捕。完成任务后可获得1000元的奖金。

Hot Wheels

任务的一开始，赶往地图指示的地点，看见一辆很漂亮的跑车。刚坐上去准备开走时，大批警察包围了过来。当务之急自然是逃出警察的追捕了，方法和上一个任务相同。之后将车开到废车处理厂，将车处理掉，任务就完成了。





The Portland Chainsaw Masquerade

此任务在完成“The Made Man”后出现



先来到Vincenzo的家附近，接到Vincenzo的电话，然后去码头，上到一艘巨大的货轮上。进入船舱，在第一个拐角处可发现一把左轮手枪，再一路下到底，战斗就开始了。一群人拿着电锯向你冲过来，他们可是能对你造成一击必杀的哦，所以多移动，用刚刚拿到的左轮手枪，一枪一个，干掉他们。此后Vincenzo就出现了，打他很简单，用左轮手枪一枪可将他击倒，然后冲上去，用刚刚捡到的电锯给他来一下，就可以搞定收工了。获得3000元的奖励，事后接到Salvatore的电话，开始新任务。

要开始JD的任务，你必须完成“Snuff”任务后才可以开始接。

Knock Knock

去红灯区的色情俱乐部找到JD，不过他要求你去换套衣服再来，他不想有人知道他和Leone家族的人有来往。任务很简单，回家换套衣服再来就可以了。

Bone Voyeur

任务很简单，就是在限定的时间内向红灯区的妓女收取一定的保护费。驾驶JD的车，在红灯区转悠，见到头上有蓝色光标的人将车停在她们附近就可以了。需要注意的就是车不要开得太快，注意及时停车，否则会浪费大量的时间。



Don in 60 Seconds

这个任务相当简单，就是将大人物Salvatore送回家就可以了。一路没有任何阻拦，照着地图的指示一直开就可以了。完成这个任务后武器店就会有微型机枪(Micro SMG gun)出售了。

A Volatile Situation

这是一个保护任务，所以你就无须乱跑了，守在事发地点就可以了。敌人会从左、右、上三个方向过来，共有三批敌人。难度不是很大，不过要注意冲过来放炸药的人，及时切换目标消灭他们。因为如果被他们成功地安放炸药两次的话，任务就失败了。三批敌人后，



会冲过来一辆满载炸药的车，将它在半路干掉就可以完成任务了。如果不幸让它冲了过来，也不要慌张，在它爆炸前驾驶它远离目标地点，及时逃出就可以了。完成任务后获得1000元。

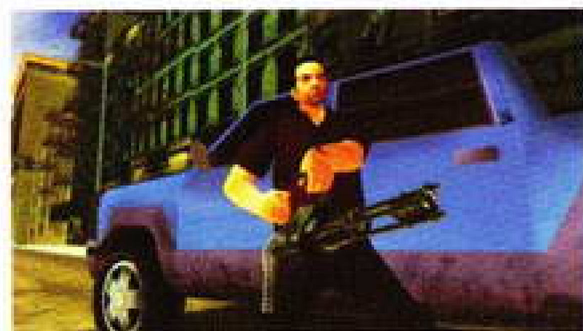
Blow up ‘Dolls’

这次是个爆破的任务，十分有趣。首先你要找一辆可以装炸药的汽车，其实JD那个俱乐部的门口就停了一辆，类似于面包车。然后照地图指示来到安装炸药的地方，装好炸药。此时会有一条危险槽出现，只要你驾驶的车发生磕磕碰碰，这个槽就会上上升，如果不幸填满，炸药就会立刻爆炸。所以小心翼翼的将车开到目的地吧。然后快速逃离现场，静静欣赏一场焰火表演吧！

Salvatore's Salvation

此任务在完成“Contra-Banned”后出现。

这次的任务由跟踪开始，难度不大，保持距离即可，一会跟踪部分就结束了。然后就是解救人质，绑匪会带着人质驾车逃跑，目的地是废车处理厂，最好在路上就将他们逼下车，然后将他们干掉。



如果没追上的话，就直奔废车处理厂吧，在那里等待他们，不过动作一定要快，大约只有几秒钟的时间，难度比较高。所以推荐在路上就干掉他们。

The Guns of Leone

这个任务是很有意思的狙击战，你需要站在楼顶用狙击枪保护你的老大，一共要干掉5波敌人。首先你来到指定地点，取得狙击



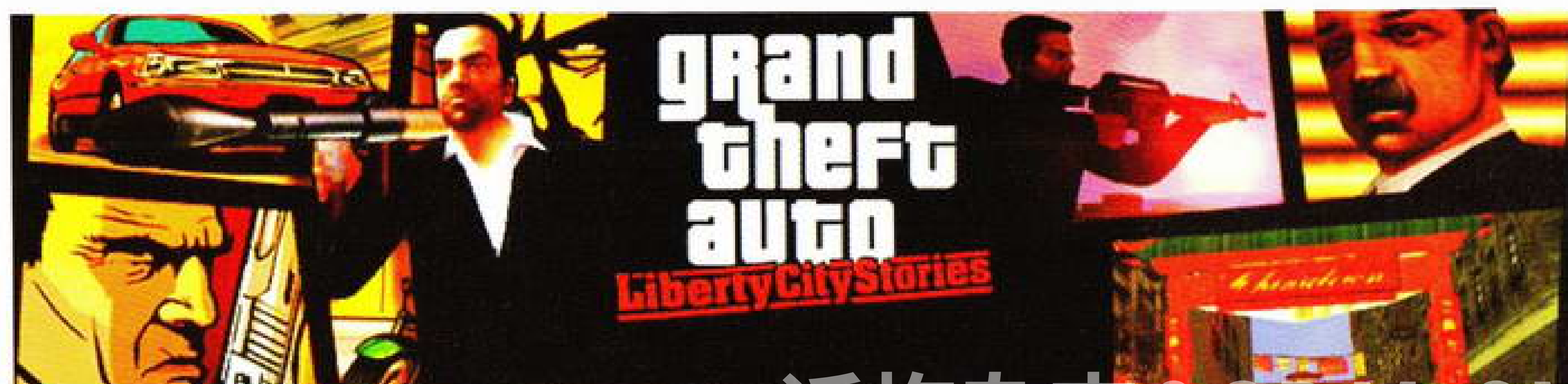
JD O'Toole

一个变态的胖子，色情狂。但是骨子里不过是个懦弱怕事的胆小鬼。目前表面上是为Sindacco家族工作，经营着红灯区的一家色情俱乐部。内心里十分希望人们能认同他，是个可怜的人。

枪，然后来到狙击位置，战斗就开始了。首先是你右边的三个敌人，注意使用狙击枪时，尽量将焦距调大，这样比较容易瞄准。然后是中间的两个敌人，再来就是左边的两个一次一共四个敌人。这三波完后，马上跑到上边一层，先向右狙掉一个敌人，然后再向左又有四个敌人，干掉后，会窜出两个警察，同样干掉后，任务完成。获得3000元奖励。当然如果你觉得狙击枪太难用，完全可以跳到地面去，用常规武器作战。

Calm Before the Storm

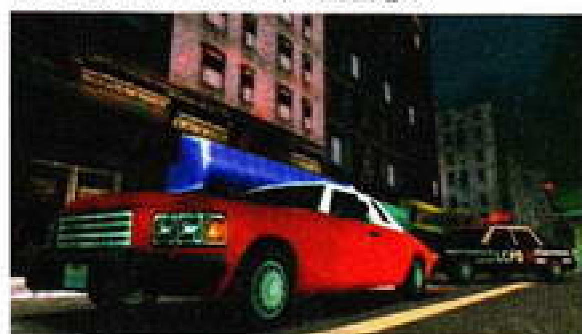
这次任务中跟踪的对象与以往都有所不同，竟然是一架直升飞机。听上去很可怕，其实它开得很慢的，随便一辆车都可以胜任的。先跟踪来到一个工地，听完他们谈话后，继续跟踪，来到唐人街。然后你需要爬到楼上去偷听他们的谈话，不想被发现，一场恶战在所难免。首先向右跑，干掉一个拿狙击枪的家伙，就可以用它的狙击枪搞定楼上的敌人了。下楼后，旁边有



一个加血道具，可补满血，再干掉楼下的四个杂兵，任务就完成了。获得1000元的奖励。

The Made Man

很简单的一个任务，先根据指示将车开往废车处理厂，途中会有一伙敌人出现捣乱，由于他们拿的武器过于落后，可轻易将他们搞定。从废车处理厂出来以后，车子上会不断有血迹掉落，被警察看见的话，就会被追捕。最后就是处理车子的问题，随便找一个海边，将车速提到最大，然后跳车，车子冲入海中就可以了。任务完成，获得1500元的奖励。此时接到Vincenzo的电话，开始新的任务。





Maria

Salvatore的现任女友，是个麻烦的女人，每次闯下一大堆的祸，总是找Toni来收拾烂摊子。不过从她偶尔的真情流露中我们还是可以看出她其实只是一个内心很寂寞的可怜女子。也许外表的狂野只是为了掩饰内心的脆弱吧。

在完成任务"Frighteners"后，可接到Maria的电话，此时就可以开始她的任务了。

Shop till you Drop

本次任务听上去很简单，就是带着Maria逛街。不想这个麻烦的女人有偷东西的坏毛病，这时你就需要带着她快速地逃离现场。一共要经历两次这样的事件，总体难度不大，稍微需要注意的是第二次会有三颗星的通缉，快速逃回Maria的住所就可以了。获得100元奖励。



Taken for a Ride

这次是带这个麻烦的女人去买药，到了指定地点后，Maria会坐进另一辆车，不想这辆车开始逃窜，任务当然是救回Maria。先用车追上他们，逼他们走出车子，然后干掉他们就可以了。最后将Maria送回她的住所就完成任务了。获得500元奖励。

Booby Prize

这个任务就是一场摩托车比赛，首先自然是找一辆好摩托，然后去指定地点参加比赛就可以了。难度不大，一路按指示跑就可以了。

Biker Heat

任务分为两个部分：首先你来到目标地点，有一群小杂兵等着你去收拾，不过你也可以完全不用理会他们，抓起一辆摩托就去追他们的老大。然后与他们的老大展开追逐战，你可以用微型机枪在车上进行射击，干掉敌人。也可以将他赶下摩托，再搞定他。任务完成后获得1500元。

Overdose of Trouble

这次的任务主要就是开着车带Maria跑几个地方。不过这一路可都有人追杀哦，真是热闹啊！不过好在那些追杀者都是骑摩托的，对你驾驶的汽车构成不了多大的威胁。追后将Maria送到Salvatore住的地方就可以了。任务完成后可获得一套名为好家伙(Goodfella)的新服装。





Ma Cipriani

本作主角的母亲，是一个固执偏激的老太太。对家族的传统和荣誉十分看中，对儿子现在一事无成的现状非常不满，经常将儿子关在门外大骂一顿。所以游戏中根本就见不到这位强悍的老太太的真面目。

在完成"Hot Wheels"的任务后，Toni会接到母亲的电话，此时就可以开始相关的任务了。

Snappy Dresser

这是个跟踪的任务，首先回自己的家取相机，然后来到指定地点，发现目标后，就可以驾着车跟在他后面了，注意不要跟得太紧。来到一片树林，下车用相机给他拍张照任务就完成了。



Big Rumble in Little China

此次的任务可不轻松了，你需要冲到唐人街，干掉那里两波三个一批的敌人，尽量在远处干掉他们，不要陷入他们的包围圈。然后是一辆面包车，找辆车疯狂的撞击它，直到里面的人跑出来，然后就随你处置了。最后干掉一些小杂鱼后，任务完成。

Grease Sucho

要完成这个任务你需要先进行一场赛车比赛，那么一辆好车是必不可少的，最适当的恐怕要数黑帮分子驾驶的黑色跑车了，抢一辆来再说。赶往指定地点就可以开始比赛了。以你这辆车的能力取胜是很轻松的事，一路沿着黄色图标的指示跑到底就可以了。获得第一名后，一个不知死活的家伙向你挑衅，驾车追上并干掉他，任务就完成了。

Dead Meat

首先驾车来到指定地点，将目标人物载上车，再根据地图的指示，来到一间工厂。屠杀就开始了，你将使用一把斧子，将那个倒霉的家伙干掉。然后出门会看见一辆白色的面包车，并且此时大量的警察赶了过来，先甩掉他们，再赶到指定地点就可以完成任务了。完成任务后，获得500元的奖励。

No Son of Mine



游戏目前为止最困难的任务来了，你需要对付四批强悍的黑帮分子，你无处可逃，老老实实地呆在原地等吧。第一二批敌人还算比较容易对付。使用刚刚拿到的散弹枪，多注意移动着射击就可以了。之后是两批非常强悍的敌人，他们都装备有非常强的武器，可将你快速置于死地，特别是第四批。对付第三批的方法大致和前两波相同，实在不行了，可跑到楼梯的上层，那里有一个补血道具，可加满血，就这样撑过第三批。第四批我的打法是驾驶一辆车等他们一下车就冲过去，先看能不能碾死几个，当然那些黑帮分子会向你的车猛烈地开火，等车起火快爆炸时，马上跳车，拼命地跑越远越好，让汽车的爆炸搞定这些黑帮分子吧。

完成任务"Don in 60 Seconds"后就可以开始Salvatore的任务了。

Salvatore Leone



Leone黑手党家族的现任负责人，深谋远虑的老狐狸。主角要想在家族中向上爬他是一个关键之所在，总之和他搞好关系没错的。

The Offer

本任务你是被团团包围的，四处都是敌人。自然是三十六计走为上，千万不要逞英雄。注意不要乱用冲刺跑，在快被包围时再用。同时要注意敌人扔出的燃烧瓶，被烧着后会大量减血。逃出去后任务就完成了。获得500元的奖励。



Ho Selecta

这个任务是要在限定的时间内找6个妓女送到罢工工人所在的地方。首先找一辆可坐四人的汽车，这样一次就可以运送三个人。然后到红灯区见到头上有蓝色标记的人将车停在她们身边就可以了。最后将她们送到工人所在地，来回两趟就可以完成任务了。获得500元的奖励。

Frighteners

这个任务里有三个需要你去恐吓的对象，他们都驾着车在城里转悠。你现在要做的就是驾着车找到他们，将他们从车里吓出来，然后给他们一点教训。不过可千万不要把他们给弄死了。这可不是我们想要的效果。完成任务后获得1000元。

Rollercoaster Ride

这个任务和上面的那个任务的目的一样，就是恐吓对手。不过这次手段有点麻烦，首先你需要赶到指定地点，在限定时间内打倒司机，然后穿上他的制服，坐进旁边的豪华轿车里，等待目标上车。等目标上车后，恐吓就开始了，你要让她坐在你驾驶的车里感觉到害怕，所以飙车、碰撞、变速、飞车，拿出你的一切手段来吧。当屏幕上的表示害怕的槽填满时，就可以了。再将她送到指定地点就完成任务了。获得1000元奖励。



Contra-Banned

任务的开始你需要找一辆可以坐四个人的车，很容易，一辆出租车就可以了。然后在不同的地点将你的三个同伴接上来，就可以赶往码头了。在码头会发生一场枪战，不仅有别的黑帮分子还有警察，所以绝对不是逞英雄的时候，赶快抢了那辆有蓝色大标记的车逃吧，无需管同伴。然后就是甩掉警察，相信大家现在已经轻车熟路了，就不多说了。最后将车开到指定地点完成任务。获得1000元的奖励。之后会接到JD的电话，此时又可以开始JD的任务了。

Sindacco Sabatoge

本任务在完成"The Portland Chainsaw Masquerade"后出现。

这个任务是一场真正的血战，两大帮派开始火拼，你需要赶过去帮助自己的同伴，先在Salvatore的车库里拿好机枪和装甲，然后就可以驾车冲过去了。这个区域有各种各样的东西可以补充，所以并不容易死，只要你不往敌人堆里冲。接下来要做的就是拿着机枪疯狂扫射。多跟着你的同伴移动，保护好他们，整个任务的难度适中，小心一点就可以了。完成任务获得1500元奖励。

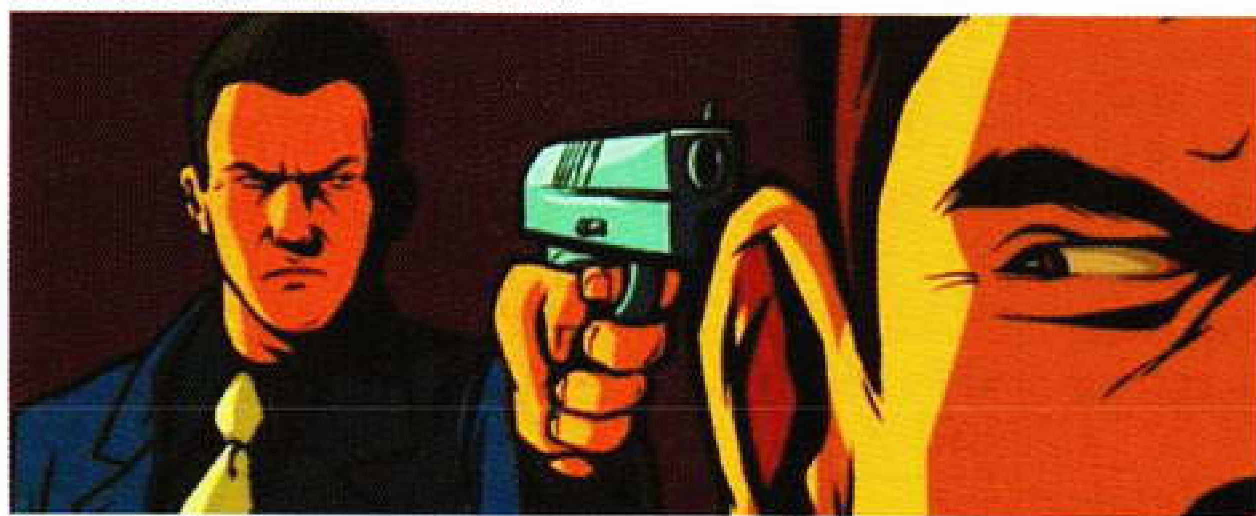
The Trouble with Triads

这个任务相对比较简单，先按照地图的指示来到仓库，结果仓库发生大爆炸，此时出现大量的敌人。你要一边躲避敌人一边收集散落在地上的钱，注意不要被地上的火烧到，否则会减去大量的血。收集完后逃出仓库，然后回去交差就可以了。获得1500元奖励。

Driving Mr. Leone

很简单的一个任务，驾着车四处跑就可以了，这对于我们现在的玩家，可以说非常轻松了，最后来到未完成的大桥处，来一次大飞跃，到达新的游戏区域，在那里找到你的新家，任务就完成了。获得4000块的奖励。





Staunton Island篇

“自由城两大黑帮发生火拼 Leone家族被迫撤出Portland Island”

看着手中的报纸，Toni没有说话，情况十分不妙啊，现在不但黑帮分子在追杀他们，好像连官方也加入了其中。要在新环境下生存下来，寻找盟友是关键之所在，Leone家族的猛将又要再次出击了。

A Walk in the Park

这个任务是要刺杀市长，难度还是不小的，他身边的保镖不但多而且强悍。完成这项任务可采用多种方法：可以直接开车等候在公园边缘地带，等市长靠近时立即冲出去用车压死他和周围的保镖，再下车捡起手提电话后逃走；或者可以等市长离开公园乘上他的车子时用车撞，也可以选择用远程来福枪来狙击。打倒市长后务必靠近捡起他的手提电话，然后返回住处就可以了。完成任务获得1500元和一套运动服。

Making Toni

这个任务没有任何难度，将车开到指定地点，看剧情就可以了。之后接到Salvatore的电话，让他去找Donald。

Search and Rescue

任务开始后前往家旁边的停车楼中取得Salvatore的黑色豪华防弹房车。将车开到指定地点，下车后，有大量敌人处于正前方，不可硬拼。使用狙击枪，将他们一一搞定，然后进去救人。之后又会有一批敌人出现，此时不要恋战，一路冲回汽车就可以，最后将车开回家就完成任务了。获得2000元的奖励。



Caught In The Act

本次任务的目的是尽快解决周围的FBI探员，阻止他们攻击小船。完成本任务的要点就是熟悉敌人的位置，首先是左边小岛上的两个敌人，然后会有左边驶出一辆快艇，要尽快解决。接着是左边码头上的敌人，之后又有一艘快艇跟上来。在完成一次大跳跃后，干掉尾随而来的小船，最后的敌人是一架直升飞机，干掉它后任务就完成了。完成任务获得2000元的奖励，同时可以开始Leon McAffrey的任务了。

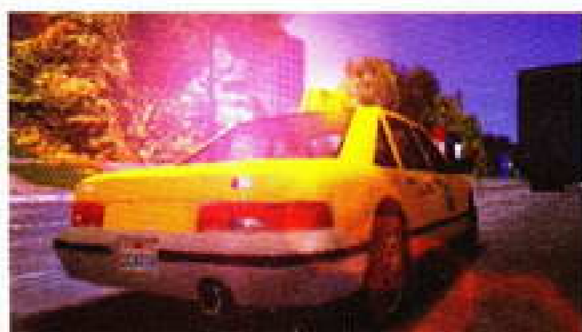


Salvatore Leone

由于自己受到通缉，在本篇的故事中这位Leone家族的老大，多退居幕后指挥Toni进行自己的翻身大计，他对Toni也是越来越信任了。

Taking The Peace

任务开始后首先前往医院的停车场找到一辆黑色的面包车。发生剧情后，接下来只要随时按下X键就可以遥控目标的车。注意必须在目标抵达目的地之前按X键，否则任务就会失败。之后真正的任务才开始，需要注意的是不可以让被控制的车爆炸或是超越5分钟的时间限制。来到黑帮分子的聚集地，这里要求用车将他们全部搞定，将他们全部压死后，任务就完成了。获得2500元的奖励。



Shoot The Messenger

一个追杀的任务，和以前的差不多。在码头找到一艘快艇，开始追击，如果你操作熟练的话，可就在船上将他搞定。如果没成功也没关系，让他逃上岸，开始陆上的追击，我想这对我们现在的玩家没什么难度了吧。完成任务后获得3000元奖励和一套“Wise Guy”的衣服。



ASPATRIA
ROCKFORD
FORT STAUNTON
LIBERTY CAMPUS
NEWPORT
BELVILLE PARK
TORRINGTON
BEDFORD POINT

图标说明

- TONI的家
- 普通武器店
- 汽车改装厂
- 炸弹安装厂
- 消防局
- 医院
- 警察局
- 重型武器店
- 隐藏包裹
- 超级跳跃点
- 大屠杀任务
- 其他特殊任务
- 警徽
- 武器

L.C. Confidential

任务的一开始你需要在限定的时间内赶到指定地点，取得一辆FBI的车。车的周围有一些警察，不要理他们冲过去，这样就不会出现通缉的状态。驾车来到下一个指定地点，干掉FBI情报员和他的两个手下并捡起对方遗落的文件。最后送到指定地点就可以了。任务完成后获得1500元。

The Passion of The Heist

这个任务有一点难度了。主要是敌人很多，还有一架直升机。可以考虑用狙击枪一个一个慢慢搞定，这样比较安全。直升飞机可以用M4搞定。全部料理完后在停车场的房车旁可找到装满钻石的手提箱。此时应该已变成三星等级通缉



?

“神父”

这一系列的任务很是搞笑，Toni按照神父的指示向自由城的丑恶现象发起挑战，结果在做完一系列任务后竟然发现那不是神父，不过是个人假扮的，真是让人哭笑不得。

犯，从停车场找一辆车逃往喷漆店改变颜色，最后把手提箱送到和上一个任务一样的地点即可。获得1500元的奖励。

Karmagedon

首先前往消防局抢一辆消防车。现在的任务变成在四个游戏小时的时间内，以消防车去冲撞路面上的其他车辆，让画面右边的伤害度槽填满。注意同时撞击复数的车辆和令目标车辆爆炸都会令伤害度大增。等伤害度槽填满后，再销毁这辆消防车就可以了，以手榴弹之类的爆破武器可轻松完成这项任务。

False Idols



任务需要使用肩携式火箭炮(RocketLauncher)来完成。一共需要干掉三个名人，他们分别乘坐直升机、防弹爱国者轿车和黑色房车。首先解决最接近的房车，一路往北在房车将要经过的路口等就可以了。接下来笔直向南走会遇到第二个目标，立刻解决。



比较麻烦的是从西北方向往南飞的直升机，如果不能很快赶上以火箭炮将其击落，就会前功尽弃。务必在这三个名人抵达广播电台前解决掉。之后返回教堂即可完成任务。获得1500元奖励。



Leon McAffrey

一个腐败的警察，为了自己的利益帮助犯罪分子们进行违法活动，极端自私自利，同时是一个十分小心狡猾的人，和他打交道可要多注意了。

在完成“Caught In The Act”后，才可以开始Leon McAffrey的任务

Sayonara Sindacoos

任务的一开始，先去指定地点会合，然后一同前往另一个指定地点。下车后一边击杀敌人一边穿过广场，在另一边乘上车，开始一场射击战。最好采取先打枪手，再打车的战略，这样可将损失减到最小。最后在击落一架直升飞机后，任务完成。获得1500元奖励。



The Whole 9 Yaedies

本次任务是协助一个帮派伏击另一个帮派。首先赶到地图指示的地点，在那里有四个帮派成员和四辆PCJ-600。快速地冲到他们面前骑上其中一辆PCJ-600后立即逃走。此时对方四个将开着摩托车追上来，把他们引到地图北方黄色标记处，注意这期间不能杀死其中任何一人。之后发生剧情，然后就可以杀死他们了。任务完成后获得2000元的奖励。

Crazy '69'

本次任务的难度不大，但对时间的要求极其严格，你必须在四个小时内用武士刀干掉20个敌人。所以一接到任务马上就要以最快速度赶到指定地点，然后利用武士刀的长度优势边跑边砍。千万不要在一个地方停太久，这样既浪费时间，又有可能被敌人围攻，很危险的。完成任务后得到2000元和新衣服“Dragon Jumpsuit”。

Night of The Livid Dreads

任务开始后立即前往地图东面武器店背后的小巷，最好从西边的入口进入，这样可以出奇不意地用散弹枪或手榴弹一次性解决敌人。之后发生剧情，现在的任务是在救护车抵达之前打倒附近的Sindacco成员。以散弹枪或冲锋枪打倒出现在巷子左边的敌人即可。然后掉头往西打倒这里的敌人开出一条道路。打倒附近的全部敌人来到指定地点即可完成任务了。获得2000元的奖励。



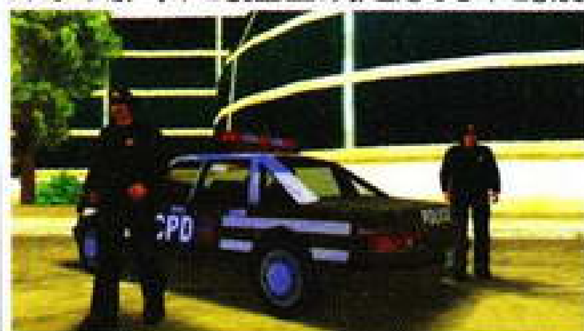
Munitions Dump

本次任务是炸掉敌人的两辆军用卡车，肩携式火箭炮是很好的选择。找辆摩托车逼近目标后以火箭炮解决它们，这个任务比较简单。

Donald的任务在完成“Making Toni”后开始。

The Donald Love strand

任务的开始首先必须在目标的车到达目的地之前将其拦截下来。用汽车的撞击或是摩托车的前



方枪击，让驾驶员受到惊吓而不得不弃车而逃。接下来只要乘上目标的车，就自动变成三星级的通缉犯。此时还是老办法就是尽快赶往地图中央东部的喷漆店改变颜色。之后将车开到Donald Love的车库就可以了。

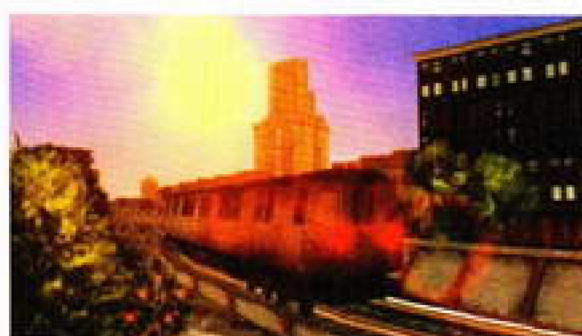
Steering The Vote

任务首先是要抢夺到五个选区的支持，所以对于开始不久出现的对手宣传车现在不用理会。快速向北，一路迅速抢占5个选区后。

任务就会变成摧毁对手的宣传车。这对于在黑帮混了这么久的你来说，应该不是什么难事了吧，搞定两辆对手的车，任务就完成了。获得1750元的奖励。

Cam-Pain

这个任务是要让你在在四个小时(游戏里显示的时间)内杀死全部对方的竞选人员，他们分别聚在三个地方，一路向北就可以。第一波是在天台上，上去用枪搞定他们，第二、三两波所在的地点车子都是可以开进去的，可先冲进去压死几个，之后就轻松了。完成任务获得1500元奖励。



Friggin 'The Rliggin'

任务的一开始你需要到FullyCocked武器店领一台免费的火焰喷射器，然后赶往指定地点，位于东北方的一座工厂。你现在就要冲进去破坏里面的机器，可以使用手雷或是火焰喷射器进行。敌人会不断从外边冲进来，注意躲避。破坏所有机器后，敌人会乘两辆面包车逃跑，干掉他们，就可以完成任务了。过关后获得1500元奖励。

Donald Love

一个很有政治头脑的人。外表看上去聪明、风趣、平易近人。敢做敢为，善于表达自己的意见，具备一个成为成功人士的一切必备优点。不过内心里是个野心很大的人，为达目的可以不择手段。



Love & Bullets

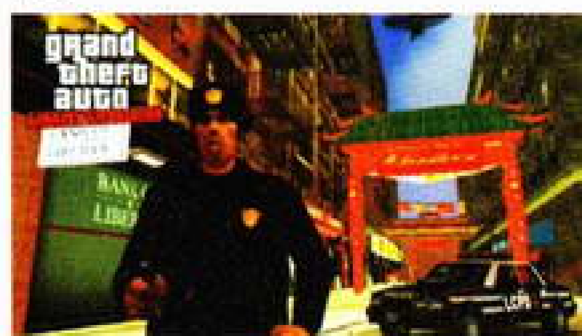
这次是一个保护任务，一开始你就陷于敌人的包围中，敌人一共7个，其中有2人位于近处的地面，2人位于近处的房顶上，还有3人是位于正前方的大桥上。所以先用普通武器干掉近处的敌人，再用刚刚得到的狙击枪干掉大桥上的敌人。然后上车，敌人的另一辆车出现，下车干掉那辆车上的枪手，再回到车里，将车开回指定地点就可以了，获得2000元的奖励。

Counterfeit Count

这个任务比较简单，你只需有一路根据地图的指示，跟踪蓝色的投票车，在办事员下车后干掉他，拾取选票就可以了。一共就行



三次，任务完成后获得2500元奖励。



Love On The Rocks

完成这个任务最好的武器应该要算是狙击枪了吧。因为你将面对的敌人不但数量多，火力猛，而且他们不像以前会在地图上显示出来。所以你根本不知道他们的位置，乱跑的话，很可能陷入包围被秒杀。所以需要用狙击枪步步为营，在远处就干掉他们。任务的首先根据地图指示来到联络人所在的地方，然后就是要冲进敌人的地方抢回一辆面包车。最后将车开到指定地点就可以了。完成这个任务后就可以去第三个岛了。



Shoreside Vale篇

“黑手党老大Salvatore Leone今日被捕 黑帮火拼仍在继续”

看着手中的报纸，Toni陷入了沉思中，当务之急是要将老大救出来，这可不是硬拼能解决的问题了。

另一方面日本人的帮会也开始入侵这个城市了，两头的麻烦事开始让Toni感到有点力不从心了。

COCHRANE DAM

CEDAR RIGE OBSERVORTY

CEDAR GROVE

PIKE CREEK

WICHITA GARDENS

FRANCIS INTERNATIONAL AIRPORT

图标说明

- TONI的家
- 普通武器店
- 汽车改装厂
- 炸弹安装厂
- 消防局
- 医院
- 警察局
- 重型武器店
- 隐藏包裹
- 超级跳跃点
- 大屠杀任务
- 其他特殊任务
- 警徽
- 武器

Rough Justice

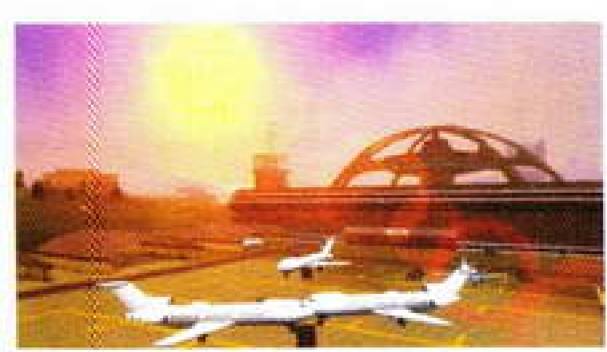
首先来到警察局，但现在这个样子不行，必须到服装店去买一套律师装。然后去警局发生剧情。之后找辆可坐4人的车去接同伴。之后就是去消灭敌人了。以车子冲撞他们停



靠的两辆车之后立即下车开战。敌人大约有15名，全部解决后车前往第二处敌人聚集的地点，重复之前的过程打倒他们即可。完成任务可得到2500元和律师装束(Lawyer's outfit)。

Dead Reckoning

接到任务后，立即驾车前往地图上黄色标记的指定地点。目标已经开始逃跑，先干掉两个上来拖延时间的杂兵，



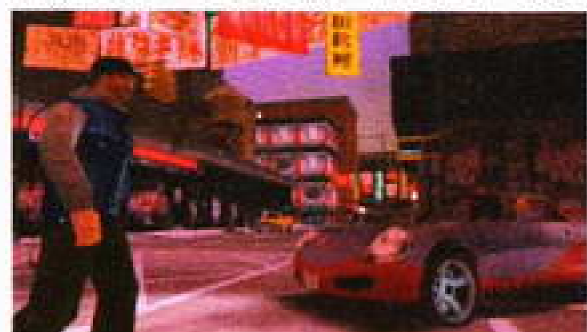
之后就驾车沿着河往东南方向追击。敌人头目逃跑的路线中要经过两座桥，因此在两座桥前埋伏好是最佳的选择，那时目标会比较接近岸边。搞定目标后任务完成。获得3000元奖励。

Salvatore Leone

这一部分Salvatore因为被捕，身边只剩下Toni一个可以信任的人了，英雄迟暮啊，要是没有Toni的忠心耿耿，他也不会活这么久吧。

Shogun Showdown

这个任务需要回到上一个岛去完成。来到对方的据点，可以冲进去或是抢一辆那种红灰相间的日本车(Yakuza Stinger)混进去。进去后居然发现了一辆坦克，马上冲到它的旁边，钻进去。你终于可以



真正地横冲直撞了，现在没有任何东西可以威胁到你，尽情玩一会后，到地图上标示的炸弹店给坦克装上炸药吧，没办法，任务就是要摧毁它。任务结束后，获得3000块奖励，并接到了Donald Love和一个陌生女人的电话。

The Shoreside Redemption

任务开始后到警察局背后偷一辆警车，然后开往附近的黄色标记地点等候。剧情发生



后紧贴在运囚车的背后护送。当这只队伍来到Cochrane Dam地区时剧情发生遭遇埋伏。此时运囚车会掉转车头逃走，接下来的任务就是护送这辆运囚车。基本上你应该跑在囚车的前面，将挡路的敌人事先清除，但也不可跑得太远，离开运囚车太远任务会自动失败。途中如果自己的车毁坏的太严重的话，就下来换一辆，免得撞爆后浪费时间。。当囚车平安抵达法院后即可完成任务。获得4000元的奖励。

The Sicilian Gambit

首先准备一台速度比较快的车去接Salvatore，然后一路往西南方向穿越大桥前往位于Staunton Island的指定地点市政府大楼。剧情后发生枪战，搞定围上来的四个敌人。然后前往码头处的指定地点，在用狙击枪解决码头处的一个敌人后登上快艇，此后会有大量敌人追过来，不过有无限子弹的minigun，所以他们只不过是来送死的，注意大部分敌人都是从后面来的。抵达灯塔后，一路小心地消灭敌人来到山上，最终BOSS战就开始了，对方是一辆黑色直升机。首先必须离Salvatore和市长远一点避免他们遭到流弹波及，然后用火箭炮攻击直升机三次即可完成任务了。完成任务后获得500000元奖励和猫王装束(King of Liberty City Outfit)。



完成“Shogun Showdown”的任务后，Toshiko Kasen得任务开始

More Deadly Than The Male

这又是一个很好用到狙击枪的任务。接到任务后驾车前往西边Bedford地区的蓝色标记地点。以狙击枪解决这附近的守卫，特别是位于码头上的那些。山脚下有防弹背心、补血道具和肩携式火箭炮可拿，接下来以火箭炮摧毁停泊在码头的红色箭头所指的快艇，再乘上蓝色箭头所指的另外一艘。之后就简单了，将船开到指定地点就可以了，对于追上来的敌人无须理会。完成任务得到2000元。并且FullyCocked武器店会有最强的Minigun出售了。

Cash Clash

这次任务的目标很明确：对方的三辆运钞车。接到任务后往北遇到第二个路口往左即可发现运钞车队伍。以肩携式火箭炮可轻松搞定它们。注意



Toshiko Kasen

日本黑帮头头的女人，一个心狠手辣的女人，最大的乐趣就是彻底地毁掉一个男人，名副其实的蛇蝎美人。不过从最后她自杀时说的那些话中可以看出可能是长期的压抑才造成了她那样变态的性格。

只要攻击头一辆运钞车即可造成路面混乱，此时剩下两辆会试图逃跑，要尽快击毁他们。完成任务后获得3000元的奖励。

A Date With Death

首先在公寓楼的背面可找到停靠的Toshiko Kasen的房车，把它开到正门前让她上车。接下来前往下一个指定地点Mr.Benz服装店更换晚礼服。继续往北行前往剧院，这一切都要在3个小时内搞定，所以不要浪费时间。在进入正门时遭到敌人的伏击，不过只有四个人，可以轻松搞定，但要注意不要误伤了Toshiko Kasen。之后在敌人的一路追击下，回到Toshiko Kasen的住处就可以了。获得2000元奖励和晚礼服Tuxedo。

Cash in Kazuki's Chips



任务开始时先前往地图北方黄色标记处，剧情过后对方埋伏在巷子里的手下会开始攻击你，此时不可硬拼，先冲出巷子。在街上随便抢一辆车，然后将随后冲出来的敌人全部压死，这样最轻松。接下来抢一辆好车跟着直升机前往赌场。途中会遭到敌人三辆车子的追杀，无须理会。步步为营的来到赌场的顶楼，开始BOSS战。对方会要求以近身武器一对一地搏斗。



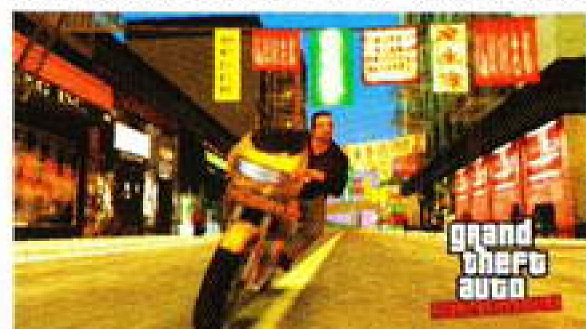
不过别相信这个无耻的家伙，玩家即使听他的话以近身武器战斗的话，也会被身后的手下乱枪打死。所以第一时间以大威力的武器将头目打倒在地，趁这段时间立即转身设法解决他的两个手下。之后的BOSS就随你处置了。完成任务后获得4000元。



完成“Shogun Showdown”的任务后，Donald Love的任务开始

The Panlantic Land Grab

接到任务后前往指定的机场处。这次的目标是坐在白色卡车内的人所携带的文件。需要注意的是不可以击爆白色卡车，否则车子里的文件都将被烧毁，任务也就失败了。只需破坏白色卡车至一定程度，逼车内的人从里面逃出，干掉他就可以拿到文件了。旁边的敌人不用理会免得浪费时间。获得文件后直接返回Donald Love所在的房子即可。获得3000元的奖励。



Stop The Press

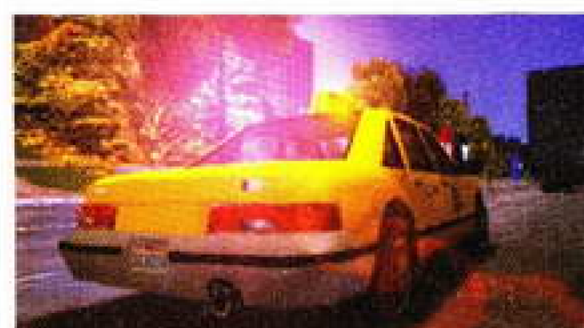
接到任务后前往Staunton Island的教堂，在那里发现目标，先要恐吓他一番，让屏幕上的恐惧槽涨满。很简单用枪瞄准他就可以了。之后带他前往另一个地点取东西，不想他骑着一辆摩托乘机逃跑，追上去干掉他就结束任务了，可获得2000元的奖励。

Morgue Party Resurrection

一个有时间限制的任务，你需要在大约9个小时内完成以下任务：首先抢一辆跑得快的车然后接Donald Love上车，立即开往东北方向正在移动的蓝色标记所指示的救护车。设法拦截下这辆救护车，然后带Donald Love开往西南

Donald Love

Donald果然不是一个简单的人，在这一篇的故事里我们将见证他如何从穷困潦倒，利用一切可以利用的机会，不择手段的重新回到原来状态的过程。当然这一切都离不开Toni的帮助。



方向的机场，在机场西北角落的机库里可找到指定的停靠地点。之后抛弃速度不够快的救护车，换乘停在机库口的摩托车急速前往Staunton Island的教堂，在这里可找到一辆灵车，把它开到刚才的机场机库即可完成任务。完成任务后获得2000元的奖励。

No Money, Mo'Problems'

准备$20000的钱，之后来到Shoreside Vale地图上新出现的8-BALL店处就可以了。



Bring Down The House

乘上指定的装载有炸弹的红色面包车前往三个旧地铁通路其中之一。注意驾驶时尽量避免损伤到车身，一旦右边的伤害槽达到最大面包车就会被引爆。三个旧地铁通路其实随便哪一个都可以，进入后结果都是一样的。途中会遭到敌人几辆车子的撞击攻击，要尽量设法避开。即使到达旧地铁通路也不可马虎，要避开地面上出现的管道之类的障碍。直到遇见两个敌人把守的第一个地点，下车解决他们后前往黄色标记地点引发剧情，炸弹将在三分钟之后引爆。这时立即回到面包车开往下一个指定地点，按照黄色标记的指引沿途再埋下两个炸弹后，抛弃速度慢的面包车，换乘附近的白色卡车立即逃离这里。原路返回到地铁站时会发现前方的路已经被敌人用车堵住，不用管他们，从左手边的门尽最大速度冲出去就可以了。任务完成获得5000元。

Love on The Run

表面上这个任务是保护Donald Love，实际上是主要保护好自己就可以了。敌人是装备精良的哥伦比亚黑帮份子，而且数量众多，与他们正面对决无疑是自寻死路。一开始位置左手边的干枯的游泳池是个好地方，由于在这里玩家所在的位置比敌人低，可以很好地保存自己打击敌人。推荐用M4消灭敌人，干掉所有敌人后将Donald Love送到机场就可以了。完成任务获得6000元的奖励。



"持续多日的黑帮火拼近日终于平息下来

自由城的各项日常工作正逐渐回归正轨"

看着手中的报纸，Toni笑着对Salvatore说："他们终于放弃了。"Salvatore满意地点了点头。夕阳下破坏严重的自由城引来了它的新统治者，一个新的时代开始了。

Llévate los autos, armas, historias y toda una ciudad en el bolsillo del pantalón. Rockstar nos muestra **'GTA: Liberty City Stories'** por vez primera. *Por Thierry Nguyen y Adrián Carbajal*

特殊任务

这些任务散布在自由城的各个角落，它们基本上和你在主线剧情中完成的那些任务大同小异。这些任务自有级别设置，级别越高难度越大，是对你在游戏中各种技巧掌握的一个全面考验。当然完成这些任务也是有不错的奖励的，值得大家不断尝试。（具体奖励内容见附表）

出租车司机

当你驾驶的是一辆出租车时，就可以按方向上键进入这个特殊任务了。此时地图上会出现需要乘车的顾客的位置，你就可以赶到他们的那里，载他们去想去的地方。当然是有时间限制的，整个游戏形式和《疯狂出租车》很像。

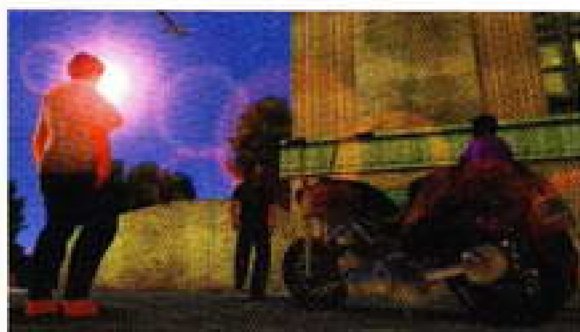
汽车销售员

在你完成有关Vincenzo的任务Dealing Revenge后，屏幕上会有信息提示说在Harwood的汽车销售中心需要新的销售员。去那里就可以开始这个任务了。记住要进行这个游戏，必须是在游戏里的时间08：00到18：00。游戏的大致玩法是你需要驾驶客人想买的车，按照他们制定的路线，带着他们兜风，并在指定时间内回到汽车销售中心。如果此时客人的满意度槽被填满了，就可以成功售出汽车了。告诉大家一个快速填满客人满意度槽的办法，那就是找个可以进行大跳跃的地方，你飞得越远，时间越长，客人的满意度槽涨得越快。



摩托推销员

这个任务和卖汽车的任务不同，它考验的你察言观色的能力，向不同的顾客推销最适合他们的摩托车。注意不同的人有不同的需要。根据他们的衣着打扮来依照常理进行推荐是这个任务的关键。



救火队员

在消防局的门口有救火车可以驾驶，同样按方向上键进入这个特殊任务。大致形式其实和前面介绍的“出租车司机”的任务区别并不大，不过是让你在一定时间内赶到某个地点，灭火罢了。形式大同小异，难度不大，玩过“出租车司机”后可以轻松适应。完成任务后会有不错的奖励，值得尝试。

疯狂撞击

只有在Staunton Island的消防局开出消防车才可以开始这个任务，就是要你在限定时间内，将屏幕的上的破坏槽填满就可。具体做法参考Staunton Island篇中“Karmagedon”任务的说明。

救护车驾驶员

形式同“出租车司机”，到特定地点接需要帮助的病人，然后在限定的时间内送到医院即可。

逮捕罪犯

当你驾驶的是警车的时候，就可以进行这个游戏了，进入方法同上。这时可在地图上看见驾车逃窜的罪犯，驾驶车子去追捕他们吧，将他们逼下车并干掉他们就可以了。

复仇天使

自由都市内散布着这种身着绿色服装和军裤的复仇天使Avenging Angel成员。他们的组织是为了维护街道和平秩序而成立的。回家换上那套Avenging Angels的服装，只要靠近他们并按下方向键的上，就可以和他们一起巡逻街道解决事件，形式很简单就是在尽量保护自己的搭档的同时消灭敌人。



地下赛车

在自由城的各处经常可以看到电话亭边上的黄色任务光圈，这就是地下赛车的任务。接到任务后首先要找一辆好车，然后赶到比赛地点就可以开始比赛了，难度不大。



收集垃圾

当你乘的是一辆垃圾车时，按上键即可进入游戏。任务很简单，在指定时间内在各地收集尽量多的垃圾送到垃圾场就可以了。



大屠杀

在自由城里有时你会发现地上有印有骷髅的小东西，过去触碰它，就可以进入这个游戏，任务很简单，只需要在指定的时间内杀掉指定数量的敌人就可以了。

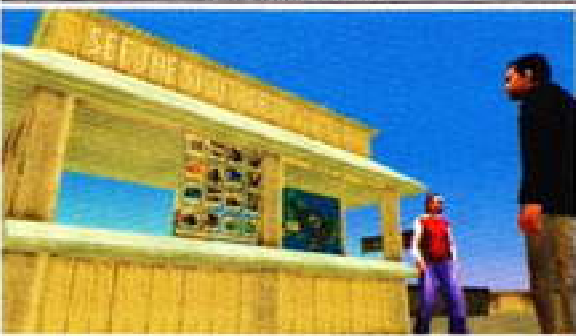
外卖小子



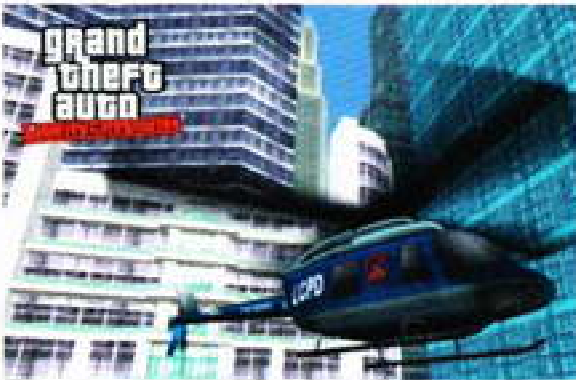
在Portland Island的唐人街(Chinatown)和Staunton Island的Well Snacked Pizza可以进行这个任务，骑着如《罗马假日》中的那种小摩托，

安全准时地将外卖送到指定地点吧。

限时拍照



在Shoreside Vale的Francis国际机场可接到这个任务。按照旅客的要求在限定时间内前往指定地点拍下优美的景色，再交还给旅客即可完成任务。所拍到的照片的好坏直接影响到奖励要素的等级。



超级飞跃

在自由城的一些特定地点，以PCJ600摩托车(或其他高速车辆)的超高速在坡道处冲刺就可以来个前无古人的超级空中飞跃！所能达到的高度越高，飞得越远，评价也就越好。



捡包裹

自由城的各个角落里藏着100个隐藏的包裹，把它们全部找出来吧。具体位置见地图，收集后的效果见列表。

在家里产生一把手枪	10 Packages
在家里产生一把散弹枪	20 Packages
在家里产生一件装甲	30 Packages
在家里产生一把MP5	40 Packages
在家里产生一辆python	50 Packages
在家里产生一把M4	60 Packages
在家里产生一把狙击枪	70 Packages
在家里产生一把火焰喷射器	80 Packages
在家里产生一把肩扛火箭筒	90 Packages
在家里产生 50,000元	100 Packages

附表

效　果	条　件
获得150点额外的护甲值	完成Level 12级的逮捕罪犯的任务
获得Bickle '76	在出租车任务中载完第100个顾客
防弹的PCJ 600	在有关Maria的任务“Biker Heat”中夺取Waynes的摩托
获得25点额外的生命值	完成Level 10级的外卖小子的在Portland Island的任务
获得25点额外的生命值	完成Level 10级的外卖小子的在Staunton Island的任务
Toni不再受到火的伤害	完成Level 12级的消防队员的任务
在汽车销售中心产生4000元的收入	完成Level 6级的汽车销售员的任务
将汽车放入废车处理厂时产生4倍的收入	完成the Scrapyard的摩托挑战赛
在"Hogs & Cogs"产生收入	在Belleville Park卖出40辆摩托车
被捕后不会损失金钱	完成在Staunton Island的复仇天使的任务
获得Hellenbach GT的车	完成Level 4级的汽车销售员的分支任务
英雄服装	完成Level 15级的复仇天使在Shoreside Vale的任务
无限冲刺	完成Level 12级的救护车司机的任务
获得M60机枪	完成所有大屠杀(Rampages)的任务
内衣装	完成1次独一无二的跳跃(Unique Jump)
在Portland Island的家中产生一辆防弹的Super Angel摩托	完成所有的复仇天使在Portland Island的任务
在Shoreside Vale的家中产生一辆防弹的Super Land Stalker	完成所有的限时拍照的任务

文 aironline 编 LIKY

X-MEN LEGENDS II RISE OF APOCALYPSE

PSP
X战警2 末世降临
◆Activision/Raven Software◆A·RPG◆2005年10月18日
◆美版◆1～4人◆288KB◆49.99美元
◆无对应周边◆推荐玩家年龄：13岁以上
X-Men Legends II: Rise of the Apocalypse



《X战警2 末世降临》详细流程攻略

相信有不少玩家都看过了《X战警》这部电影，电影中那些身负各种绝技的X战警们一定让不少人钦佩不已，那么有没有想过在游戏中来操作这些神通广大的角色们呢？快来试试PSP上的《X战警2 末世降临》吧。可不要认为本作是那种借着电影风头的快餐作品，如果你实际玩过，可能会惊叹于本作的优秀表现。游戏采用了《暗黑破坏神》式的A·RPG系统，这一点与之前PSP上的《刀锋兄弟会》一样，而作为同类游戏，本作无论是系统的完成度、战斗爽快度、以及音画的表现都要比《刀锋》优秀。也许大家之前都没太关注此作，那么从现在开始进入游戏中吧，你会很快沉迷其中无法自拔的。

系统篇

开始菜单	
NEW GAME	开始新游戏，可以选择不同的难度，HARD难度需要通关一次才可以选择
LOAD GAME	读取游戏记录
DANGER ROOM	训练室模式，可以自由选择英雄甚至敌方角色对战。不会得到道具和经验值
REVIEW	查看各种要素的搜集情况。同基地中的REVIEW COMPUTER
OPTIONS	设定菜单，详见设定菜单说明
PLAY ONLINE	联机游戏，联机游戏分为点对点联机和上网联机两种，都支持最大4人联机

设定菜单（OPTIONS）	
EFFECTS VOLUME	效果音量
MUSIC VOLUME	音乐音量
COMBAT MUSIC	战斗音乐开关
VIEW ANGLE	游戏视角，可以切换远中近三种视角，也可以在战斗画面中直接切换
VIEW CYCLE	循环视角
VIEW FOLLOW	跟踪视角，画面会跟随玩家操纵的角色的方向
VIEW SHAKE	画面抖动特效
SUBTITLES	字幕
ACCEPT	接受，设定完成后选择此项并存档后才可以保存你的设置

操作解说	
×	轻攻击
○	重攻击
△	跳起（连点两下△、有特殊能力的角色会使用特殊移动，比如风暴女的飞行、夜魔侠的瞬移）
□	开启门／机关，对话，拾取道具，举起、扔出物体或敌人
十字键上	切换地图开关
十字键下	切换地图大小（地图打开时）
十字键左	使用道具增加 EP
十字键右	使用道具增加 HP
滑杆	控制角色移动
L+R	呼叫同伴聚到一起
L	让同伴使用设定好的技能
L+×／△	镜头拉远／拉近
L+○／□	画面左／右旋转
L+十字键	切换同伴，十字键四个方向对应画面左下角的四个角色头像
R	锁定敌人
R+×／△／○／□	使用对应按键的技能
R+十字键	切换对应按键的技能



START 菜单（战斗画面中按 START 键进入）	
OBJECTIVES	任务查看，这里可以查看每个任务的每个步骤的完成情况。
TEAM MANAGEMENT	角色管理菜单，详情后述。
BLINK PORTTAL	使用后 BILNK 会打开一个通往基地的传送门，玩家的队伍可以通过这个门直接回到营地。需要等待五分钟才能开启另一个传送门。
SMALL MAP/LAGRE MAP/MAP HIDDEN	切换小地图、大地图或隐藏地图。
AUTOMAP	显示目前所在地的地图，可以通过十字键移动地图，滑杆左右调整地图角度。
OPTIONS	设定菜单，详见设定菜单说明
LOAD GAME	读取游戏
QUIT GAME	离开游戏

TEAM MANAGEMENT（角色管理菜单）

游戏中按 SELECT 键进入或者按 START 键选择 TEAM MANAGEMENT 项进入。主画面下显示四个角色的 HP 和 EP，通过十字键的四个方向选定角色。按○键显示角色细节。按 START 确定。

角色细节分为 STATS、SKILLS、GEAR、AI 四项，用左右键切换。

STATS 基本能力

BODY：对应角色的 HP
FOCUS：对应角色的 EP
STRIKE：对应角色的 DMG（攻击力）
SPEED：对应角色的 ATK（攻击率，实际就是命中率）和 DEF（防御率，实际是回避率）



抗性：四个小图标从上到下分别对能量、精神、放射、元素四种属性的攻击的抗性。

REMAINING POINTS：尚未分配的点数。按×键分配点数，□键取消分配（退出角色细节菜单则不可撤销），○键则是自动分配（不仅分配状态点数，也会自动分配技能点数）。

SKILLS 技能

这里显示了角色的全部技能，按×键学习选定的技能，□键取消学习（退出角色细节菜单则不可撤销），○键则是自动学习，L 键显示技能细节

REMAINING POINTS：显示尚未分配的技能点数。

GEAR 装备

装备分三种，首饰类，手套类，服装类。装备名称的颜色代表了装备的级别，白色时普通，蓝色是有附加能力的，黄色是稀有的，绿色是独一无二的。最下面是装备的说明和使用条件，红色的字则说明该角色尚未达到装备条件。

AI 人工智能

AI HEAL WHEN FULL：在试图捡起HEALTH PACK而HEALTH PACK已经达到最大数量的时候，AI是否自动使用HEALTH PACK，推荐YES。

AI HEAL：AI是否自动使用HEALTH PACK进行HP回复，40%即表示当AI的HP低于40%则自动进行回复。

AI MODE：AI的攻击模式。AGGRESSIVE是总是攻击你正在攻击的目标；DEFENSIVE是除非遭到攻击，否则只在一边看着；NORMAL是当时机合适时就攻击。

AI SKILL：当你使用L键时，AI将会执行你选定的特技，如果有距离更合适的特技，AI会自动使用。

AI AUTO-TRAIT：当角色升级时是否自动加状态点数。

AI AUTO-SKILLS：当角色升级时是否自动加技能点数。

AI AUTO-EQUIP：当捡到装备时是否自动换上。（如果AI觉得该装备更好的话）

基地设备说明

MISSION COMPUTER：用来观看任务开始前的讨论会议，查看与否不影响任务的执行。

TRIVIA GAME：《X战警》漫画、电影相关小知识的问答，答对了有XP奖励。

REVIEW COMPUTER：与开始菜单中的REVIEW稍有不同，通关后STATS栏里的项目丰富得多。PLAYABLE COMIC BOOK MISSSION在这里不仅可以看，还可以亲自体验。

DANGER ROOM COMPUTER：这里有从最低级的FRESHMAN（新人）到最高级的LEGEND（伟人）的一系列训练课程。完成课程有XP、点数、道具等各种奖励。完成所有的课程后可以使用隐藏角色X教授。

HERO STASH：英雄们保管装备的地方，最多60个。

SECRET BOUNS AREA：只有搜集该ACT的4个HOMING BEAN才会出现的东西，详见道具篇。

TALK TO BEAST/FORCE：和BEAST（ACT 1）或FORCE（ACT 2到ACT 5））谈话，选第一项则可以买卖道具，更可以花钱增加英雄的级别（LEVEL ADVANCE）和技能点数（BUNUS SKILL POINT），还有一次把技能变回点数，重新学习的机会（REDISTRIBUTE SKILLS）。



XTRACTION POINT：传送点，可以传送到其他地区，可以换队员，记录也是在这里进行的。

XTRACT：传送到其他地区激活过的传送点。

CHANGE TEAM：换队员，换队员菜单比角色管理菜单多了几个功能：×键从待选英雄中换人；□键将英雄从队伍中开除而不换上其他英雄；L键可以给英雄换装。

SAVE GAME：保存游戏。有时保存结束后系统会询问游戏要素更新，是否保存。当然应该选择YES。

道具装备解说

HEALTH PACK和ENERGY PACK：分别是用来补充生命值（HP）和能量值（EP）的。可以在路上捡到、破坏物品得到、打倒敌人得到，也可以买到。每使用一个可以回复33%的HP或EP，有时也会发生回复量两倍的效果。它们最初可以各携带10个，随着队伍中角色的级别提升携带量也增加，任意一个英雄的级别达到10，携带量增加5，以次类推。另外得到DATA DISC也可以提升携带量。

TECH BITS：经常出现的黄色或灰色小方块，相当于金钱。

GEAR：各种装备，最多可以携带20个（已经装备的不算），携带量满的话可以卖掉或者放进HERO CACHE保管（最多60个）。

COMIC BOOK：漫画书，一共15本，仅供观赏。

PLAYABALE COMIC BOOK MISSION：可以由玩家自己体验的漫画故事，一共9个。

SKETCH BOOK：速记本，每个速记本开启若干张原画设定。

TECH STAITON：关卡中有时候会遇到的闪着"X"光芒的石箱，有4种，分别对应英雄的4项基本

能力数值，当英雄开启它的时候可以立刻提升对应的一项数值（仅限你正在控制的英雄）。

WEAPON CACHE：武器储存柜，打开它除了得到钱，回复道具以外，还可以得到RARE（稀有的）或UNIQUE（独一无二的）装备。

DANGER ROOM DISC：训练室光碟，每个光碟在基地的DANGER ROOM COMPUTER里打开一个COURES（课程），完成所有的课程才可以使用隐藏角色X教授。

DATA DISC：数据光碟，4张一组，每个ACT里有一组，找到第一组光碟加2个ENERGY PACK的携带量；第二组加2个HEALTH PACK的携带量；第三组加4个ENERGY PACK的携带量；第四组加4个HEALTH的携带量；第五组加6个HEALTH PACK和6个ENERGY PACK的携带量。

HOMING BEAN：归航信标。每个ACT的地图都有6个HOMING BEAN。你只要取得其中的4个，BLINK就会为你在基地打开一个神秘的传送点，ACT 1到ACT 4的神秘传送点会让你得到IRON MAN' S ARMOR（IRON MAN的装甲），拿到4个装甲以后，在ACT 5开启的神秘传送点会遇到IRON MAN，随后IRON MAN加入。



角色技能解说

普通技

英雄们可以通过×键（轻攻击）和○键（重攻击）的不同组合搭配出丰富的连续技来。

×××	三连击1
×○×	三连击2
××○	浮空攻击1
×○○×○	浮空攻击2
×○○××	五连击
×○○○	击倒攻击
以上连续技之前还可以加上○×增加连击数	
○○	二连击
○×○○	眩晕攻击

注：浮空攻击后按○键角色会跳起，此时还可输入×××、×○、××○打出空中连续技，不过有些角色的空中连续技是要学习的。

变种人特技

战斗画面中按住R键的同时按×／△／○／□键可以使用各种特技。×和○键对应的是攻击特技，□键对应的是辅助特技，△键对应的是超必杀技（XTREME技）。

当角色习得△键对应的技能，画面下方的正中会有出现5个方格，需要搜集四个小X标记，填满一个方格才能够使用一次，最初最多可以储存1个方格，随着角色级别升高，每10级可以增加一个方格，最多可以储存5个。



技能分类

英雄的技能可以按几种方式分类。除了按上面提到的按功能分类，还有以下几种：

按游戏中的注解分类

ABILITY：角色的特殊能力，例如浮空术，举起重物。

BEAM：光束型攻击。

BLAST：爆发型攻击。

BOOST：暂时性增强能力的特技。

CHARGE：大范围特殊攻击，通常可以持续性释放。

DEBUFF：降低敌人的能力。

MELEE：强力的物理攻击。

PASSIVE：被动技能，具有持续性效果，多为辅助特技。

PROJECTILE：发射子弹型攻击，可以追踪攻击敌人。

RADIAL：作用于一个圆形或扇形的范围内。

SPECIAL：特别能力，例如制造桥，控制物体移动，心灵传送。

TRAP：释放出某些攻击物质，持续一段时间，在此期间角色可以进行其他动作。

按非战斗作用

飞行类：拥有特技FLIGHT，能在空中自由飞行，消耗EP。会此类特技的英雄有MAGENTO、STORM、DARK PHOENIX、CANNONBALL、SUNFIRE、JEAN GREY、ROGUE。

造桥类：能够制造出桥的特技有ICEMAN的SLOW BEAM、FREEZE BEAM、COLD CRUSH，MAGENTO的LEVITATION，JEAN GREY的TELEKINESIS。

灭火类：扑灭拦路的火焰，ICEMAN的SLOW BEAM、FREEZE BEAM和风暴女的 FUNNELS、WHIRLWIND都有此功效。

远程类：破坏远处的设备，大部分的BEAM技都具有这个作用。

蛮力类：移动巨大的物体和破坏某些墙壁。COLOSSUS、JUGGERNAUT、ROGUE、WOLVERINE拥有这种技能，另外MAGENTO的LEVITATION和JEAN GREY的TELEKINESIS也有移动巨大物体的作用。

传送类：可以瞬间移动到一定距离以外。NIGHTCRAWLER和DEADPOOL的TELEPORT就是这种技能。

按攻击类型分类

PHYSICS：物理型，一般是拳脚的直接伤害，也包括利用金属碎片等造成的伤害。

精神伤害：精神型，通过发射精神波等对敌人造成伤害。

能量伤害：能量型，例如激光攻击。

ELEMENT：元素型，包括冰，火，风，电等伤害都归属于这一类。

RADIATION：辐射型，辐射型攻击一般会造成持续性的伤害。

详细流程攻略始动

格陵兰岛某军事基地。厚重的大门突然“自动”打开，一个身影从天而降。当守卫看清他就是大名鼎鼎的万磁王（MAGNETO），一场屠杀开始了。MAGNETO和他的手下利用变种人超能力，在监狱里如入无人之境。不过他们很快就碰到死对头：X-MAN。出人意料的是，他们虽然还是对彼此没好感，却并没有交手，而是向着一个目标前进……这帮人马来到监狱深处，MAGNETO轻松打开厚重的铁门，囚禁在里面的居然是X-MAN的领袖——X教授（PROFESSOR X）。

X教授：“北极星（POLARIS），北极星！她被绑架了！”

MAGNETO：“查尔斯（X教授的名字），看来我们都受了天启（APOCALYPSE）的委屈了。”

CYCLOPS（镭射眼）让NIGHTCRAWLER（夜魔侠）先把X教授转移到X-JET，他们自己脱围出去。这个时候画面上有6个变种英雄，玩家可以操纵的有4个，可以在这里先熟悉一下每个人的操作。地图上黄色的感叹号会给玩家一些GAME TIP（游戏提示），第一个房间时关于切换队友的提示，第二个房间是关于如何攻击的提示，操作指南里有详细解释，凡是操作指南里有解释的以后就不赘述了。第三个房间提示攻击一些桶和箱子会得到道具。

随后SRBRETOOTH（刀牙）和MYSTIQUE（魔形女）两人和玩家操作的4个角色分开了，MAGNETO让他们另找路出去。随后玩家开始第一场战斗，对手是一些士兵，轻松搞定。

在进入下一个房间得到一些关于HP和EP以及使用道具回复的提示。红色的是回复HP的道具，蓝色的是回复EP的道具，回复道具的数量在画面的左边表示。目前的回复道具上限是10，以后还可以提高上限。另外黄色和银色的道具类似于金钱。进入下一个房间遭遇到大批士兵，这场战斗要稍微难一点，当你操作的角色HP很低的时候，画面上会闪出醒目的红字提示你回复HP。战斗结束后可以捡到装备，系统会弹出对话框询问你如何处理，第一项是不装备，第二项是自动装备，第三项是手动装备。

这里有一个房间的门被某种特殊的力量关上了，游戏提示需要用某个英雄的变种能力作用于画面上蓝色的“X”标记才能打开。以后遇到“X”标记就是提示可以用某种变种能力打开机关。使用MAGNETO的特殊能力打开机关。下一房间有激光拦路，用CYCLOPS的激光射击X即可破坏掉。经过几个房间以后又碰上了一队士兵，这场战斗里估计有角色要升级了。角色击倒敌人会得到XP（即经验值），XP的积累在画面上用黄色的槽表示，当积累满角色就会升级，初次升级时游戏会弹出一个对话框，询问你是手动还是自动分配点数，四个选项从上到下分别是全手动、自动加状态点数和技巧点数、自动加状态点数和自动加技巧点数。

继续前进，碰到机枪挡路，这里可以硬冲过去或者回到上一个房间打破墙从另一条路出去。搞定敌人后出门，搭乘X-JET来到MAGNETO的避难所。这个避难所位于GENOSHA市边上的岛屿，目前被X-MAN当做临时基地。



之 ACT 1

基地里，教授告诉大家，几天前APOCALYPSE袭击了GENOSHA市，MAGNETO和他的几个手下逃了出来，但是其他的平民被抓住了。MAGNETO联合X-MAN救出X教授并以此为条件请求X-MAN帮助解救GENOSHA市的平民。虽然X-MAN和BROTHERHOOD（MAGNETO的变种人组织，兄弟会）合作有点别扭，但是因为APOCALYPSE的力量过于强大，不团结起来是没法对付他的。至于X教授被困的原因，是因为有人假冒MOIRA（莫伊拉）博士的名义给他发了个电报，请求教授和北极星到马德里与她会面，等教授知道这是一个圈套已经太晚了。实际上APOCALYPSE想绑架的是北极星，绑架教授只是顺带的。虽然教授不知道APOCALYPSE为什么要绑架她，但想必认为她很有价值，因为APOCALYPSE看起来绝不愿意伤害她，就此来说北极星目前还是安全的。至于教授被拷问是因为APOCALYPSE发现了X教授的特殊能力可以知道所有变种人的特长和弱点。至于APOCALYPSE本人，只知道他出生于5000年前，被认为是世界上第一个变种人。

先在周围转转，发现一个发光的圆圈XTRACTION PIONT（X传送点），站在圆圈上按□键进入传送点菜单，可以传送到其他去过的传送点，替换角色，以及记录，另外当角色牺牲时，在传送点可以让他复活，不过要花钱，角色等级越需要金钱越多。传送点边上是HERO STASH（保管箱），保管箱可以保存英雄们的道具。和BEAST（野兽）说话可以买卖道具和训练。BEAST身边的VIEW COMPUTER（观察电脑）上可以查看目前为止搜集到的要素，详见开始菜单的VIEW。X传送点另一边是TRIVIA GAME（问答游戏机），答对了有XP（即经验值）奖励。。

和基地里特定的人说话激活OBJECTIVES（任务），在教授身旁的MISSION COMPUTER（任务电脑）上查看任务细节。打开START菜单选择OBJECTIVES（任务列表）查看你的任务状态。

周围的环境和基本操作都熟悉了，现在，开始我们的英雄事迹吧！

任务 IN THE BLINK OF AN EYE （闪闪发光的眼中）

一个年轻的GENOSHA市变种人BLINK（闪光）在DEAD ZONE（死亡地带）失踪了，找到她并且把她安全带回来。

和避难所的SRBRETOOTH说话

在避难所的门口找到SRBRETOOTH，他说几个小时前打算去救一个叫做BLINK（闪亮）的变种人，但是却被某个事情耽误，后来BLINK通过心灵传送到了DEAD ZONE，之后就失去联系了。他希望X-MAN能帮忙找到她并保证她的安全。之后的选项会告诉玩家一些剧情方面的细节，选择最后一项完成。一场气氛不算友好的讨论过后，X-MAN和兄弟会联盟的战士们出发去DEAD ZONE寻找BLINK。

去DEAD ZONE解救BLINK

进入DEAD ZONE，镜头切换到一群大蚂蚁正在拖一个看似没气了的人……随后英雄们发现飞机的残骸，MAGNETO他们乘坐的飞机在这里受到攻击坠毁，BLINK就是在这里失踪的。队伍在进行搜索时会遇到火焰，如果接触就会受伤，可以用ICE-MAN或者风暴女的特技来灭火。地图边缘有一些地方是空的，想试试看能不能跳海的话结果包你满意。路上有一处裂谷边上有X标记可以用造桥技能通过（造桥技能详见技能篇）。飞机机身的残骸里有一台TECH STATION STRIKING可以让你使用的英雄增加2点STRIKE。很快英雄们发现了不省人事的BILNK。收拾了BLINK身边打算拿她当晚餐的大蚂蚁以后和BLINK说话，BLINK情况还好，只是使用心灵传送术的时候脑袋上挨了一下被打昏了，所以才会在这里。这个时候X教授下达了另一个任务指令。

任务IN THE BILNK OF AN EYE 完成。

任务 HACKER'S DELIGHT （黑客的喜悦）

X教授让英雄们寻找进入GENOSHA市的SECURITY CODE（安全码），这些安全码在坠毁的飞行器里。

BLINK使用她的变种能力为英雄们打开了去另一个岛的传送门。同时START菜单里的USE BLINK PORTAL选项开启，详见系统指南里的START菜单。

在CERCI CAVERNS（CERCI洞）寻找一块安全码模块。

英雄们通过传送门来到DEAD ZONE的另一个岛屿，这里要小心从天而降的激光炸弹，在激光出现的时候赶紧躲开。没走多远英雄们发现一个地洞，出洞来继续向前走在尽头处可以得到一个HOMING BEACON（归航信标）。回到地洞，发现里面有一些不属于本地的怪虫子，SRBRETOOTH称它们为CERCI。似乎这些虫子是有意运到这里来攻击GENOSHA市的。进洞后一直走发现了第一个安全





码模块。随即洞穴坍塌堵住了出口，不过可以用暴力把阻挡物打开。先深入洞穴探索一下。一个裂缝边上有X 标记，使用架桥技能通过后得到一个HOMING BEACON。通过这个洞穴来到了BARREN CLIFFS（荒山悬崖）。

在BARREN CLIFFS寻找一块安全码模块。

半路上碰到了GRIZZLY（灰熊），随后英雄们又在一堆垃圾中发现了另一块安全码模块。这里有一条支路，需要使用两次造桥技能，路的末端有一个WEAPON CACHE（武器储藏处）。继续前进，又碰到了GRIZZLY，他也拿到了一个模块，不过没那么好心交给英雄们，话说的还很硬，当英雄冲上去想收拾他的时候，他却溜之大吉了，顺手还弄了个火焰喷射器挡住路。攻击红色箭头的机关就可以让火焰喷射器报销了。英雄们尾随GRIZZLY进入DESOLATE MESA（荒芜高地）。

在DESOLATE MESA寻找一块安全码模块。

DESOLATE MESA刚上来没有路走，打坏一个雷达可以完成POTINAL OBJECTIVES（可选任务），继续前进在弯道处可以发现一本COMIC BOOK、一个TECH STAION FOCUS和一本SKETCH BOOK。追到路的尽头终于逮到了GRIZZLY，他看着跑不掉嘴又硬起来了，英雄们从他那里得到了一些APOCALYPSE的消息，APOCALYPSE和SINSTER联手攻击GENOSHA市貌似是为了复仇，SINSTER也成了APOCALYPSE的部下。英雄们质问GRIZZLY为什么要叛变，他居然说他好人当腻味了，这不明显讨打么，上！

GRIZZLY人高马大的还挺经打，不过总归抗不住四个英雄一起围攻，很快就倒下了，估计他受到这个教训以后该知道不能随便拿别人的东西，特别是变种英雄的东西。英雄们拿到了SECURITY DEVICE（安全驱动程序）向X教授报告，X教授指示他们赶紧回去，ANGEL（天使）几个小时前带来了一些与安全码有关的新闻。

任务HACKER’S DELIGHT完成。

回到基地找到ANGEL，原来ANGEL奉X教授之命侦察，发现了一个进入GENOSHA市的入口，但是英雄们应该不会喜欢，因为这个入口在CERCI TUNNELS（隧道）的深处，该隧道与DEAD ZONE接壤。地震把门震塌了，但是虫子挖开了另一条路。所谓的虫子就是指CERCI，是APOCALYPSE利用基因技术制造出来的变异蜂蚁。

任务 INFILTRATION（渗透）

CERCI管道里有通向GENOSHA市的后门。找到这个后门然后用安全码打开它。

在QUEEN’S LAIR（后巢）找到隐藏的入口

传送到BRREN CLIFFS，发现原来封住洞穴的网打开了。进入CERCI BURROWS（地穴），进洞以后发现两只CERCI DRONE，他们是这种变异蜂蚁的雄蜂，具有很强的生殖能力。可选任务开启：杀死洞内的12只雄蜂。杀死所有的雄蜂后发现一个RED HOMING BEACON，一个SKETCH BOOK。之后进入下一个洞穴LARVAE CHAMBERS（幼虫室）。在幼虫室里发现EGG CLUSTERS（虫卵堆），摧毁虫卵当然也是阻止变异蜂蚁的好办法。可选任务开启：摧毁4个虫卵堆。洞穴的弯道处有一个TECH STAION HEALTH，一个洞厅的拐角处发现一本COMIC BOOK。（笔者在这里发生了一件倒霉事：笔者的NIGHTCRAWLER手脚并用向前冲，冲到深渊没刹住车，居然掉下去了。幸好附近就有传送点，复活了事。）消灭了所有虫卵堆，完成可选任务，进入QUEEN’S LAIR。

进入以后居然发现三个ZEALOT的手下已经守候多时了。原来ZEALOT已经估计到MAGNETO会派人走这条路。他们宣称ZEALOT才是GENOSHA市的真正领导。打败这些手下，英雄们很快发现了ZEALOT，他自称曾经是这个城市的统治者，他是MAGNETO政策的坚决反对者，现在APOCALYPSE来了，ZEALOT正好投靠他。既然如此，只有一战了。新主线任务开启：打倒ZEALOT；可选任务开启：消灭三只CERCI QUEENS（蜂蚁女王）。

打倒ZEALOT

ZEALOT留下几个手下和蜂蚁女王对付英雄们，自己脚底抹油了。收拾完手下和蜂蚁女王，在房间里找到一张DATA DISC。继续追击，在经历了几次同样的战斗后，ZEALOT终于没有退路，与ZEALOT战斗开始了。

ZEALOT还是有点真功夫的，招数很多，最厉害的是全身包上石头然后发射出去。要赶紧躲开。打倒ZEALOT一个英雄提示回去可以找MYSTQIUE了解一下ZEALOT的情况。

可选任务：消灭三只CERCI QUEENS（蜂蚁女王）。



前两只蜂蚁女王在打倒ZEALOT的任务中应该都消灭了，最后一只在一个圆形洞厅里。在X标记处使用造桥技能到达这个洞厅的中心，得到一张DATA DISC。

用安全码进入 GENOSHA

继续主线任务，在打倒ZEALOT的地方继续深入，找到隐藏的入口。使用OLD CONSOLE后入口被打开。一个被关押的市民跑出来告诉英雄们，APOCALYPSE 在城市的防浪堤下埋藏了炸弹，如果引爆，整个城市都会被淹没。X教授告诉英雄们必须在 APOCALYPSE 引爆炸弹前拆除炸弹。主线任务 UNDER PRESSURE 开启。

任务 INFILTRATION 完成。

进入GENOSHA SEAWALL（海堤），英雄们遇到飞行员VARESE，他的飞船已经装载了从GENOSHA 逃出来的市民，但是他没法把飞船从停泊装置解开。英雄们让 VARESE 先做好准备，他们来搞定停泊装置。VARESE 拜托英雄们顺便搭救受困的变种人囚犯。

任务 JAILBREAK（越狱）

APOCALYPSE 囚禁了 GENOSHA 市的变种人并且在他们身上做一些奇怪的实验，在他们受到伤害前救出他们。

破坏锁定飞船的 8 个停泊装置

破坏飞船附近的 8 个停泊装置的任务很快就完成了。左下角一个箱子边上有PLAYABLE COMIC BOOK MISSION。入手后隐藏人物“X-MAN”使用可能。继续深入，左边的房间可以发现 T E C H STATION ENERCY，另一边角落里某个门的控制器需要BROTHERHOOD的变种英雄才可以启动。进去以后可以拿到第四个 HOMING BEACON。收集满 4 个的话 BLINK 就会在基地开启一个神秘区域。

最深处就是海防大堤了，英雄们发现BLOB用背顶着一块铁板挡住漏水的洞。原来他拆除炸弹的时候不小心引爆了炸弹，把大坝炸出来一个洞。BLOB 抱怨道英雄们有空在这里看笑话不如去解决其他的炸弹，不然大家都玩完。

任务 UNDER PRESSURE（重担）

APOCALYPSE 在GENOSHA 市的海堤上设置了炸弹，拆除炸弹以免 GENOSHA 市被海水淹没造成巨大伤亡。

破坏海堤上的两个雷管让炸弹失效。

在堤坝的两侧的高台上各有一个雷管，需要有飞行能力或者心灵传送能力的英雄才能到达，破坏两个雷管以后炸弹失效，大堤算是安全了。可是BLOB 弄出来的洞还没有解决。正好正对着洞有一个衡量，可以让力气大的英雄如GOLOSSUE 来推过去挡住洞，没有这样的英雄也没关系，可以用控制台把它推过去堵上洞。但要先去右边的房间拿一个零件才能启动控制台。

任务 UNDER PRESSURE 完成。

继续任务 JAILBREAK

帮助 11 个变种人逃离 SOUTHERN HABITATS（南生活区）

回头走到 SOUTHERN HABITATS门口，英雄门通知BLINK 把 BLOB 接走。刚进入 SOUTHERN HABITATS，英雄们就碰到了 WOLVERINE 的死对头LADY DEATHSTRIKE（夺命女），她被雇佣来干掉英雄们。不过她已经败在 WOLVERINE 手下好几次，现在却想一次对付四个英雄，真是脑子不好使了。LADY DEATHSTRIKE 速度很快，攻击力就一般，不过烦人的是她打一会就跑到二楼的恢复室去加血。一看到她跑了要赶紧追上去，一般来得及在恢复室里就把她加上的血再如数 K 掉。



干掉她以后探索左边的地区。最左边发现一个囚犯 CALEB-BANN，BLINK 帮忙把它送走了。把CALEB-BANN 对面的墙打烂进入地图上没有标记的区域。调查地上的XP 可获得5000个XP。里面有个房间关押了 3 个犯人，使用控制器开门发现锁上了。没关系，打烂它好了。据被解救的犯人说，APOCALYPSE拿这些人作HARMONIC DNA（谐波基因）测试，看起来测试很不成功。囚犯们也不知道 HARMONIC DNA 是什么玩意。左边的大房子里还有2个犯人。两个能量门可以从中间房子的缺口跳进去调查控制器打开。

回头来继续探索右边，这里两边的门都被能量网关上了。走到尽头发现两个X标记，用MAGNETO的特技LEVITATON或者其他英雄的TELEPORT特技可以打开能量网。两边在干掉守卫以后打开机关，各可以解救 3 名犯人。最右边的一个房间得到一本COMIC BOOK。11 名犯人都解救了以后回到中间，在传送点后面是去 NORTHERN PLAZA（北广场）的路。

帮助 6 个变种人逃离 NORTHERN PLAZA

北广场左右两边各解救两个犯人，前方有三个门，左右各关押了一个犯人，其中一个房间里还有DANGER ROOM DISC，而中间的门是通向GRAND HALL（主厅）。调查控制台可以听一听Mr. SINISTER（阴险先生）的留言。解救完6个犯人以后BLINK通知英雄们回去一下。这个时候可以先去GRAND HALL，在一个房间里看到PYRO（烈焰）正在受刑，打烂两个拷问装置救下他。当英雄们问他为什么会

在这里受刑他还充英雄，说是因为要求APOCALYPSE提高囚犯待遇，虽然说的不是实话，却也透露了他为APOCALYPSE工作过，不过他保证现在绝对忠于BROTHERHOOD。

回基地找BLINK说话

BLINK告诉英雄们囚犯都已经安全了。APOCALYPSE在这些囚犯身上作了NDA实验，是什么实验，有什么不良效果还不清楚。

任务JAILBREAK完成。

回去继续探索主厅。要小心，这里的敌人多而且强。不要冒进。主厅里有一个DATA DISC和一个WEAPON CACHE，还有个传送点可以直接回基地。主厅尽头是GENOSHA COUNCIL（市议会）。PYRO一听说英雄们要去议会，吓得一哆嗦。因为APOCALYPSE的部下ABYSS（深渊）就在议会里。英雄们的目的是解救全GENOSHA市，当然要打倒ABYSS。PYRO一听就打了退堂鼓了。不过英雄们本来也没指望他，继续前进。

刚进议会就发现一个传送点，不过仅供换人用。打开门终于见到了ABYSS，也明白PYRO为什么怕他了，这是目前见过的最不像人的变种人。英雄们从他那里知道了APOCALYPSE攻占GENSHA市是为了寻找拥有HARMONIC DNA的变种人，而全市只有MAGNETO的儿子QUICKSILVER（快银）拥有这种基因。而且APOCALYPSE已经抓住了QUICKSILVER，这可真是个坏消息，不过当前还是先打倒ABYSS再说。

任务　INTO THE VIOD（进入虚无）

APOCALYPSE的帮手ABYSS控制着EGNOSHA市，干掉他解放城市。



干掉ABYSS

ABYSS的身体可以像弹簧一样伸展，而且具有心灵传送能力，可以把英雄们扔来扔去，还好他HP不多，拼不了几个回合就把他K得没多少血了。看情况不对他掉头就跑进飞船，发动飞船准备逃跑。英雄们跟着跳到了已经起飞的飞船上。到了飞船上ABYSS又跳出来叫阵，结果没一个回合就跑到另一个飞行器上派一些小喽罗出来打，自己歇着了。这哪行！英雄们一边收拾小喽罗一边用炸弹扔ABYSS的飞行器，硬把它给弄炸了，ABYSS只好跳回来跟英雄们血拼，当然他也不吃亏，因为还带了一大帮喽罗。一通混战之后，眼看ABYSS就要玩完了，狗急跳墙他玩起了真功夫，把英雄们吞到自己身体里的异次元空间里了。这个空间有两层，中间有一个洞可以在上下层间移动。也该ABYSS倒霉，他不光吞了英雄们还吞了4个炸弹箱子，正好，拿这四个炸弹给他洗洗胃。启动4个炸弹比想象的要麻烦点，因为总有怪物捣乱把你启动的炸弹给关上了，当4个炸弹都处于开启状态的时候ABYSS就倒霉了，连人带飞船给从天上给炸到地上。干掉他以后X教授来消息让英雄们回去。基地准备搬迁到X-MANSION（X大厦，按照习惯的说法，以下称X学院）。

任务INTO THE VIOD完成。

ACT 2

另一边，APOCALYPSE突然攻击了X学院并且绑架了BEAST。X教授不能理解他到底为什么这样做。X学院的大部分的设施都被破坏了，不过基本可以修复。现在的首要问题是救回BEAST。幸好BEAST留下了潦草的字迹“THE SAVAGE LAND（荒蛮国度）”，不然还真没头绪。英雄们来到了荒蛮国度。这个临时基地叫做“AVALON”（阿瓦隆）。关于这里的详细情况可以询问这里的主人KA-ZAR。教授让英雄们先找RYRO询问MYSTIQUE的下落。

任务　CERTAIN DESTINY（命中注定）

一个具有预言能力的变种人DESTINY失踪了，MYSTIQUE可能知道她的下落。

和PYRO对话

找到PYRO，他说MYSTIQUE和KA-ZAR说过话以后到丛林里去了。

去丛林运河找到MYSTIQUE

进去没多远就找到了MYSTIQUE。她正在寻找DESTINY，据说DESTINY预感到APOCALYPSE要发动一场世界大战，她想躲到这个大陆能免受其害。说完话她继续回去找DESTINY了。

去丛林运河营救DESTINY。

向右边走可以找到一个DANGER ROOM DISC。进入较近的山洞找到一个DATA DISC。打通被堵住的通道从另一个出口出来，往回走进入另一个洞穴。找到一个黄色HOMINC BEACON。从另一个出口出来。没想到马上就中了陷阱。一个叫GAROKK的家伙上来嘲笑英雄们大意。没想很快他就发现自己也中了计，他身边的一个怪物变回了真身：MYSTIQUE。MYSTIQUE解开了英雄们的陷阱。那么一起教训GAROKK吧。GAROKK攻击力不低，又

会闪来闪去挺麻烦，小心应对。打倒他以后DESTINY跑了出来，她原来躲在一边看了很长时间的热闹了，并且从GAROKK那里听说BEAST被关押在NUWALI TEMPLE（努瓦里神庙）。关于这个神庙的位置可以找SHANNA了解，她很熟悉这个区域。这个时候X教授传来消息，ANGEL带回来一个坏消息——一个摧毁SAVAGE LAND的阴谋。

和MYSTIQUE对话

使用TELEPORT PAD（心灵传送板）回到阿瓦隆的入口。阿瓦隆，看到GAROKK被关在这里，DESTINY也在，和她对话她会作出预言：BEAST会死掉，英雄们会被队友背叛。还有一句令人费解的话"THE FOUR WHO ARE ONE"（四个人成为一个人）。和MYSTIQUE对话，MYSTIQUE看来并不领情。

任务CERTAIN DESTINY完成。

和ANGEL对话，ANGEL在侦察的时候发现大批士兵正在向气候调节器进发，如果气候调节器遭到破坏，那么整个大陆的气候将回到以往严寒的状态。

任务 THE NEW ICE AGE（新冰河时代）

阻止APOCALYPSE的部队破坏空气发生器以免整个大陆变成冰冻荒原。

保护位于丛林遗迹的气候调节器

去丛林遗迹的路在阿瓦隆的另一边。刚进遗迹就发现几个士兵破坏了一个空气处理器。还剩下两个处理器了，一定要保住，赶紧行动。路上有一个WEAPON CACHE，里面有一个黄HOMING BEACONS。来到第二个处理器，看到士兵正在破坏，赶紧把他们打发了，ANGEL通知英雄们士兵正在破坏另一个处理器，于是又赶过去，来回把士兵消灭的都差不多了，还剩一个头头，这个小头头说指派他们来搞破坏的是MIKHAIL，APOCALYPSE的另一个爪牙。他还透露了"THE FOUR"的意思——APOCALYPSE正在找4个拥有特别DNA的变种人。英雄们也从他口中知道了BEAST被关押的NUWALI TEMPLE不好从空中接近，周围全是对空导弹发射器。处理器附近有一个TECH STATION HEALTH和一个PLAYABLE COMIC BOOK MISSSION。

任务THE NEW ICE AGE完成。

任务 NO WAY IN, NO WAY OUT（进出无路）

古老的NUWALI神庙隐藏在大陆的深处，BEAST可能就关押在那里，在悲剧发生以前找到这个古老的建筑。

在密林中寻找NUWALI-神庙隐藏的入口

进入JUNGLE PASS（丛林小道）。两条道路是相通的，左边的一个遗迹里有一本COMIC BOOK，右边的路尽头是两个洞穴，左边的洞穴里可以得到一个黄HOMING BEACON。左边的大树挡住了路，可以用心灵传送术通过，或者从右边的路走，进入右边的地洞，出来以后有两个攻击装置，可以打坏也可以无视。进入下一个洞穴，有激光挡路，用远程技巧攻击X标记就可以，洞里有一个WEAPON CHCHE。另一个出口还有TECH STATION SPEED。出得洞来继续深入，进入传送点附近的洞穴。洞穴里有一本SKETCH BOOK。从洞穴另一端出来到了神庙。

神庙门口有一只SAURON（乌龙）在把守，看来他不是APOCALYPSE的同伙，而且把英雄们当做APOCALYPSE的手下了。当他得知英雄们是KA-ZAR的朋友时，气氛也没有好转，因为他跟KA-ZAR有仇。一场恶战还是难免了。

打倒SARUON进入神庙

SAURON很难对付，因为大多数时候他都飞在空中，拥有远程攻击的英雄比较容易对付他。偶尔他也会落地，这个时候趁机切换成近战高手猛K他。干掉他以后进入MUWALI 神庙。

任务NO WAY IN，NO WAY OUT完成。

任务 BEYOND THE THRESHOLD（超越极限）

打开遗迹的门进入BEYONDERS DANCTUM（超越者圣地）

进入神庙后，英雄们发现要打开内部房间的门需要钥匙，于是在神庙内部搜寻钥匙。

在MUWALI SHRINE寻找MYSTIC STONE（神秘石头）

右边的路上有一个X标记可以用蛮力型能力打开通路，找到一个TECH STATION HEALTH。继续前进，在一块大石柱后面可以找到第四个HOMING BEACON。跟着箭头指引打开墙壁，踩下箭头指示的石板，进入神庙的中心的门开启。先不要进去，原路返回到出口。从左边的路过来，路上可以找到一张DANGER ROM DISC，踩下石板进入神庙中心拿到到一个MYSTIC STONE。如果不踩下两个石板就拿走MYSTIC STONE，那么中心的各个门都会关闭。以后进入NUWALI GAETWAY（通路）就要绕路了

在MUWAIL CORRIEDORS（走廊）寻找神秘石头。

左边靠进出口的路通向MUWAIL





CORRIEDORS。路上有一本COMIC BOOK。进入MUWAIL CORRIEDORS，KA-ZAR突然来消息说MIKHAIL偷了他爸爸收藏的反金属。这种物质可以刺穿任何已知的金属，如果SINSTER得到这个东西，也许他会仿制出这种物质来。KA-ZAR请求英雄们找到MIKHAIL拿回反金属。任务TOMB RAIDERS开启。进入大厅，找到一个传送点和一个TECH STATION ENERGY。继续深入进入一个积水的房间看到MYSTIC STONE。先别慌拿，去左边的走廊，路上可以破坏墙壁找到一个WEAPON CACHE和一个DATA DISC，走到尽头启动扳下开关。大厅右边的路断掉了，可以利用飞行能力过去得到一本SKETCH BOOK，X标记出有一块大石头拦路，可以使用特技TELEKINESIS或者LEVITATION推开。进去打开开关，回到积水的大厅。拿到第二个MYSTIC STONE。

去NUWALI GATEWAY把MYSTIC STONE放置在通路的雕像上。

MUWAIL CORRIEDORS和MUWALI SHRINE都有通向NUWALI GATEWAY的路，自然走近的了，回到有传送点的房间进入NUWALI GATEWAY。向前走第二个房间左边的墙打烂可以得到一个DANGER ROOM DISC。这里的地形破碎，队伍里有会飞的英雄会有很大帮助。特别是周围的墙上有一处可以打烂，在里面发现一个DATA DISC。探索一番后回到入口向左，通过一个长廊，长廊上传送点两侧各有一个机关，启动后出现一个传送门，其实都通往一个地方，绕一圈又回到长廊了。来到长廊尽头，把两个MYSTIC STONE放置在门两侧雕像前的台座上，门打开了。这个时候X教授传来信息，让英雄们先回去，DESTINY有关于他们的预言。

任务BEYOND THE THRESHOLD完成。

和DSETINY谈话后不要着急去BEYONDERS DANCTUM。先完成KA-ZARD嘱托。

任务 TOMB RAIDERS（盗墓者）

在神庙里找到VIBRANIUM并带回给KA-ZAR以免它被APOCALYPES利用。

寻找VIBRANIUM像。

传送到MUWAIL CORRIEDORS，穿过积水的大厅直走来到ELEMENTAL TOMB（元素古墓）。一直走来到中央的房间，KA-ZAR告诉英雄们要找到水火土气四元素的头骨并且把它们安放在相应的位置才可以打开机关。

寻找四元素头骨

周围找找吧，左边的一个火焰包围的圆台上得到一个FIER ELEMENTAL SKULL（火元素头骨）。前方的屋子里有传送点和一个DANGER ROOM DISC，中间的圆台上是WATER ELEMENTAL SKULL（水元素头骨）。右边的两个屋子里则是EATHER ELEMENTAL SKULL和AIR ELEMENTAL SKULL（土元素和气元素的头骨）水元素头骨和土元素头骨的房间之间有一个TECH STATION STRIKING。气元素头骨的房间里有一个WEAPON CACHE。

安放四元素头骨

回到中央的房间安放好四个头骨，中间的台座升高，VIBRANIUM像出现了。

把雕像交给KA-ZAR。

任务TOMB RAIDERS完成。

继续任务BEYOND THE THRESHOLD。利用传送点来到之前的长廊，进入BEYONDERS DANCTUM，进去不远在左边发现一个DANGER ROOM DISC。之后来到一个大厅，在与传送点相对的拐角处还有一个DATA DISC。进入传送点边上的走廊，在尽头处遇到了APOCALYPSE的爪牙OMEGA RED。从他口中得知BEAST是被抓来翻译神庙的符号文字。现在他的任务已经完成了，没有用处了。看来BEAST凶多吉少。为了救出BEAST先把拦路的OMEGA RED干掉再说。他的近身攻击十分厉害，鞭子是范围攻击而且具有击飞效果，不过攻击力就一般般了。尽量使用远程攻击对付他吧。干掉他以后一个通向MIKHAIL的战舰传送门打开了。

任务 THE BEAST WITHIN（BEAST在里面）

在MIKHAIL杀死BEAST前救出BEAST。

打倒MIKHAIL

上战舰后先打倒三个小喽罗热热身，然后就要面对MIKHAIL了。MIKHAIL得意洋洋的说英雄们来晚了。APOCALYPSE已经得到他想要的，计划已经开始了。而BEAST已经被他杀害了，英雄们的愤怒达到了顶点，剩下的事就是用铁拳砸他个稀巴烂了。

MIKHAIL 居然会使用分身，而且一分就是十个二十个，人虽多但是不经打，用大范围攻击对付很容易搞定。分身打完了 MIKHAIL 居然用个防护罩子把自己罩起来，把防护罩的控制台变成了他的打手。而他自己躲在罩子里用光线扫射全场，十分阴险。这四个打手一打死就变回机器，过一会又会被 MIKHAIL 变成打手，需要把他们在罩子周围的四个圆盘上打倒然后使用机器，MIKHAIL 的防护罩就会消失。一共有4层防护罩，把4个打手引诱到4个圆盘上打倒倒是蛮辛苦的。全部搞定以后才可以攻击到MIKHAIL。这次他仍然会把一些东西变成打手，而且会让时间减慢，仍然不好对付。搞定他以后，英雄们抱着最后一丝希望去拯救 BEAST。

把 BEAST 从 MIKHAIL 的牢笼里解救出来。

房间的一边有一本PLAYABLE COMIC BOOK MISSION。另一边是关押BEAST的房间。进去以后发现NATASHA KORWICH 把 BESAT 关在毒气室里，毒气已经打开了。NATASHA KORWICH 看到英雄们吓得赶紧开溜了，英雄们也懒得管她，救 BEAST 要紧。毒气室的门锁上了，那么用老办法，打烂开关。没想到BEAST居然自己走出来了。原来他擅长憋气，最长时间可达 10 分钟……

回阿瓦隆和 X 教授说话

教授告诉大家，打倒MIKHAIL后这个大陆也算安全了。基地也将从阿瓦隆转移到 OLD WEAPON X FACILITY（前 X 兵器研究所）。

任务 THE BEAST WITHIN 完成。



2 ACT 3



纽约遭到了有史以来最猛烈的空袭，变成了人间地狱，APOCALYPSE 很满意他的成果，并且放言要让整个世界成为弱肉强食的世界。

在 WEAPON X FACILITY，教授告诉大家这里是原来 H 机关的基地，APOCALYPSE 很难发现这里，不过作为前H机关成员的WOVERINE 对这里绝对没有好印象。说回正题，APOCALYPSE 让政府的高官们突然昏迷，导致军队也处于瘫痪状态，所以纽约才会这么快地沦陷。抵抗 APOCALYPSE 的任务只有交给变种英雄们了。和 H E A T H E R HUDSON 以及 ANGEL 了解更多情况。

任务 ROTTEN TO THE CORE（摧毁核心）

核能源装置“CORE”（核）是 APOCALYPSE 的部队的能量来源，摧毁它，APOCALYPSE 的部队将由于缺少能源而瘫痪。

和 ANGLE 说话

ANGLE查到CORE位于加拿大的安大略湖，英雄们需要乘坐 X 喷射机过去。

乘坐 X 喷射机去 CORE

把FORECE的无线电收发器安装在CORE的核心控制器上。

来到机场乘 X 喷射机来到 CORE。这里有一种体型巨大的敌人，需要用 × × ○连续攻击才能令他受伤。左边走到底可以拿到一个HOMING BEACON，右边X型水池边上有一个DATA DISC。在控制台上安装无线电收发器，FORCE 为英雄们打开了门。

去 CORE 安全中心使用防御控制器降低 CORE 的防御级别。

进门去左边的房间拿到一个 DANGER ROOM DISC。路上有一道能量墙过不去没关系，可以从另一条路过去。一通恶战来到CORE SECURITY门前，别忘了身后还有一个 WEAPON CACHE。进入 CORE SECURITY 一直左走，一个房间里可以拿到 DANGER ROOM DISC。破坏一堵墙以后来到有控制器的房间，破坏电脑打开安全室的门。回头向右走，有一个房间的墙可以破坏发现 W E A P O N CACHE。在右边发现安全控制器，调查后无法降低防御等级，直接破坏掉，果然防御等级降低了。进入 CORE REACTOR（核反应堆）的门打开了。

放下核反应堆黄色地区的核燃料棒

放下核反应堆蓝色地区的核燃料棒

进入核反应堆，左边是蓝色地区，右边是黄色地区。看到 MASTER CONTROL（主控制器）千万别去激活，否则会受到辐射伤害。这里有一种敌人需要使用○ × ○○的连技才能造成伤害，注意看画面上的提示。以后碰到这类敌人就不赘述了。放下一个地区的两个操纵杆以后FORCE会指示激活主控制器，这个时候就不会受到核辐射了。

打开黄色地区的主控制器

打开蓝色地区的主控制器

打开两个主控制器以后，原先关上的门都开启



了。现在可以继续深入，按照FOREC的指示去破坏两个冷却泵。

进入控制室破坏两个冷却泵

中间的房间有一本COMIC BOOK。想必不会漏掉。中间继续往前走到尽头，一个水池后面可以拿到一个HOMING BEACON（需要使用飞行能力或者心灵传送过去）。进入控制室以后一直向前走再进入左边的房间，破坏一个冷却泵，右边的光栅栏的后面有一本SKETCH BOOK，从左边的房间打烂墙绕过来就可以拿到。破坏另一个冷却泵以后FOREC告诉英雄现在可以启动主能量控制器了。这样燃料泵就会因为不能冷却而烧熔。

找到主能源控制器并且启动它。

来到中央的房间，一进门碰到一个家伙把英雄们也吓了一跳。自称SUGARMAN（糖人）的他说自己来自未来。（未来的人就这德行么－ －）这个头大无脑的家伙基本上只会物理攻击。但是威力相当惊人，最好不要靠近他，用远程攻击比较保险。干掉他以后启动主能源控制器，CORE就算废掉了。别忘了角落里还有个WEAPON CACHE。回去和ANGEL说话完成任务。

任务ROTTEN TO THE CORE完成。

任务 INFINITE POSSIBILITIES（无限可能性）

关闭INFINITE FACTORY（无限工厂）以掐断APOCALYPSE的无限部队的克隆兵源供给。

和HEATHER HUDSON（希瑟·哈德森）说话

HEATHER HUDSON告诉英雄们APOCALYPSE在INFINITE FACTORY生产大量克隆士兵，号称无限部队。只有破坏那里的主电脑才能断绝APOCALYPSE的兵源。另外她的丈夫GUARDIAN（守卫）也潜入了INFINITE FACTORY，希望碰到的时候能互相帮忙。

乘坐X喷射机去INFINITE FACTORY

来到INFINITE FACTORY，很快就碰到了GUARDIAN，他对这里很熟悉，告诉英雄们需要破坏这里的MUTANT FUSION CORE（变种人合成区），INFINITE ENGINEERING（无限工程区）和CENTIC PROCESSING（基因处理区）三个区。另外他还告诉英雄们需要找到安全钥匙才能打开某些门。（安全钥匙是他自己藏的为什么不自己去找？）

破坏MUTANT FUSION CORE

向前走在左边地图标记的地方得到一个DECRYPTION MODULE（译码模块），这就是GUARDIAN说的安全钥匙。继续向前来到一个十字路口，先向右走。进入FUSION CORE。这里一个门需要在控制器上放入DECRYPTION MODULE来打开。进去找到一本COMIC BOOK和一个TECH STATION HEALTH，继续深入，经过漫长的路程和战斗终于在尽头找到CORE REACTOR，破坏它。这里有个传送器可以把英雄们传到十字路口。

破坏INFINITE ENGINEERING

向左走在地图上有黄色感叹号的地方看见TCGNT MCKENZIE，它是为H机关服务的机器人，它潜入INFINITE FACTORY是为了窃取安全码，正好英雄们有这个，于是交给了它，顺便完成了附加任务。开门进入工程区。

这里的任务是破坏能量泵，破坏它最简单的方法是让它过载烧掉，因此要先关掉安全阀。

关掉安全阀

走最右边的路，来到一个房间，高处的平台上有DANGER ROOM DISC。可以飞上去拿，也可以从左边的路绕过来拿，最深处的房间发现POWER DISTRIBUTION CONSOLE（能量调节控制台），但是启动不了，回到最右边的房间关掉安全阀门再来启动，成功破坏了能量泵。别忘了里面还有个小房间可以得到WEAPON CACHE。此外如果走左边的路可以在尽头看到一个TECH STATION STRIKING。

破坏CENTIC PROCESSING

向前走，路上有一个DATA DISC。进入CENTIC PROCESSING。左边有蓝色X标记的柱子推倒破坏碾压机，下去得到一个TECH STATION ENGRCY。继续前进来到一个十字路口，左边和中间都走不通，从右边走过去，绕回中间，一个隐秘的角落里还有一本COMIC BOOK。走到底使用冷却控制台，CENTIC PROCESSING被启动，现在还需要破坏房间两边的DNA储存柜，搞定以后这部分的工作完成了。这里还有一个WEAPON CACHE，不要错过。

使用传送点回到工厂出口，和GARDIAN说话。GARDIAN告诉英雄们该去关闭ASSEMBLY AREA（装配区）了，到出口右边使用控制台打开装配区的门。进入以后GARDIAN告诉英雄们要破坏每装配流水线的控制器，然后破坏低温区的变电器。

破坏INFINITE ASSEMBLY FACTORY（无限



装配工厂）

先去关闭流水线上的4个控制器，顺着流水线走，全部破坏掉后通往低温区的门打开，现在要去破坏低温监视系统的变电器。从左边走，一直走到尽头看到红色箭头指示的就是变电器。破坏以后GARDIAN又出了个毒招，让英雄们破坏超级电脑以免工厂被重建。嗯……这里还有一个WEAPON CACHE。

任务INFINITE POSSIBILITIES完成。

任务 SINISTER INTENTIONS（险恶的意图）

破坏仿造SINISTER神经制作而成的超级电脑，以免它能够重建无限工厂。

从另一个门来到一个低温区，突然门全部关上，一群敌人涌了出来，这些敌人级别较高，再配合场地中央发射冰冻射线的机器，比较难对付，如果之前储备了几个Xtreme技就好打多了。搞定以后出门来到CENTRAL PROCESSING（中心处理区），一直向前走有一本SKETCH BOOK。右拐深入来到一个巨大的圆形房间，左边的小房间里有个HEALTH STATION可以回复英雄们的HP。而右边的房间里则有ENERGY STATION来回复EP（我有一种预感……）。走廊走到头，打开门，果然遇到了MR.SINSTER，但是GARDIAN马上指出这不是他本人而是超级电脑，超级电脑复制出了四个变种英雄来对付他们，不过复制品哪里是正品的对手。破坏了4个电脑系统以后把复制品收拾掉。整个超级电脑就被破坏了。回去和HEATHER HUDSON说话，任务完成。

任务SINISTER INTENTIONS完成。

教授传来消息说EMMA FROST（艾玛·弗罗斯特）发现一个神庙可能与政要的昏迷有关系。希望英雄们去查看一下。

任务 OF GODS AND HEROS（神和英雄的）

打倒STEPFORD CUCKOOS（STEPFORD狂热信徒）和他们的保护者，APOCALYPSE的爪牙，HOLOLAUST，解散MADRI神庙里的人。

X教授从EMMA FROST那里得到消息，她发现一个神庙里有了大量她的超能力学员，这些校友应当与政要的昏迷有关系。如果去解散这群人，那





些受害者就可以从不自然的昏迷中苏醒过来。

乘坐X喷射机去MADRI TEMPLE。

到了神庙，EMMA告诉英雄们先去找STEPFORD SISTERS（修女）。

LOCATE THE STEPFORD SISTERS

修女还没见到，我们迎面碰到的却是不友好的MADRI PRIEST（MADRI牧师）。还有一张DANGER ROOM DISC。破坏门两边的罐子门会自动打开。进入走廊发现两边的四个房间有四个祭坛。一直向前走发现门锁上了，根据提示需要找到四个祭品安放在四个祭坛上才能打开这个门。此外在入口的右边有一本COMIC BOOK。

去HALL OF KNOWLEDGE寻找BODY ARTIFACT。

从两边的走廊绕过去，进入HALL OF KNOWLEDGE（知识大厅）。走到尽头在祭坛上拿到了BODY ARTIFACT。

把BODY ARTIFACT放回接待室。

利用传送门回到接待室，把BODY ARTIFACT放到祭坛上，这个时候一个金发碧眼的女孩出现威胁了英雄们一番，但是EMMA知道这只是一个骗局，因为这把戏是她教的。

去MADRI CLOISTERS（MADRI回廊）寻找RAGE ARTIFACT。

用传送门回去，沿着新出现的通道前进。右边房间有传送点，在左边的房间里碰到EMMA FROST。她在神庙里发现了3个X主脑的部件，看起来APOCALYPSE在破坏X学院的时候把X主脑给偷到这里来了。他利用心灵能力者使用X主脑，导致了政要昏迷。破坏它们应该就可以解决这问题。新任务'ALTAR'ED REALLY开启。

任务 'ALTAR'ED REALLY（"祭坛"的真相）

神庙里的精神祭坛被STEPFORD CUCKOOS用来对付APOCALYPSE的敌人，破坏它们。

破坏MADRI CLOISTERS的PSIONIC ALTAR（精神祭坛）。

在这个房间的窗户边上可以找到一本COMIC BOOK。一直向前走的话可以找到一个TECH STATION BODY。回头来拐个弯，穿过曲折的走廊和大厅，来到MADRI CLOISTERS。走廊边上的门都是关着的，走了一圈才找到一个能打开的门，里面找到一个DANGER ROOM DISC。继续深入，走廊的

尽头是一个大厅，把这里的PSIONIC ALTAR破坏。在大厅四角的四个祭坛献祭后回廊里原来关闭的门打开了。最靠近大厅的房间里面藏着WEAPON CACHE、TECH STATION FOCUS。走廊中段的房间里还有一个祭坛，献祭（调查）后走廊上的第二个房间的门也开了。进去找到了RAGE ARTIFACT。

把BODY ARTIFACT放回接待室。

通过传送门回到接待室，放置好BODY ARTIFACT后金发碧眼的女孩又出现了。这回英雄们只有觉得好笑了。

去MEDITATION CHAMBER（冥想间）寻找HEART ARTIFACT。

破坏MEDITATION CHAMBER的PSIONIC ALTAR。

回到之前的大厅继续前进MADRI CONCLAVE（秘密会议室），来到一个十字路口。先去右边的MEDITATION CHAMBER。一个牧师跑过来说英雄们是拿不到SOUL ARTIFACT的，因为要通过4层门才可以到达SOUL ARTIFACT的房间。而打开门的开关被重兵把守。多谢提示……

扳下保护SOUL ARTIFACT的门的4道大门的开关。

去四个角的四个房间扳下开关，顺便破坏左下角房间的PSIONIC ALTAR。最里面两个房间之间的通道上有一个DANGER ROOM DISC。四道门全



部打开以后在中央的房间得到HEART ARTIFACT。

把HEART ARTIFACT放回接待室。

放置好以后金发碧眼的小姑娘又出现了，不过这次的语气倒像是在赞扬，让英雄们联想起EMMA的风格。

去DIVINE SANCTUARY（神圣避难所）寻找SOUL ARTIFACT。

破坏DIVINE SANCTUARY的PSIONIC ALTAR。

回到十字路口，径直走到左边的DIVINE SANCTUARY。中间是死路，两边的走廊的路汇合到一起的，汇合点后方的房间有一个WEAPON CACHE。最深处的大房间正中就是PSIONIC ALTAR。破坏它。所有的X主脑设备都被破坏了，STEPFORD CUCKOOS用来发动精神攻击的工具就没有了。

任务 'ALTAR'ED REALLY 完成

继续任务OF GODS AND HEROS。这个大房间边上有六个小房间，其中一个藏着真正的SOUL ARTIFACT，其他都是假的，如果拿到假的SOUL ARTIFACT地板会震动，赶紧走开，不然会受伤。回头走到之前拿WEAPON CACHE的房间，一个密室的门打开了，进去使用飞行能力可以得到一个BLUE HOMING BEACON。

去MADRI CONCLAVE寻找MIND ARTIFACT。

回到十字路口走中间的走廊，在分岔处向右走可以找到一个DATA DISC。回头向左走。一直走到最深处，得到了MIND ARTIFACT。从传送门边上打开的门进去，有一个WEAPON CACHE。

把SOUL ARTIFACT放回接待室。

把MIND ARTIFACT放回接待室。

利用传送门回到有四个祭坛的房间，把SOUL ARTIFACT放回接待室的祭坛。把MIND ARTIFACT放回中央的祭坛。现在该去和EMMA一起教训她不成器的学生了。

寻找SETPFORD修女

在祭坛周围调查MONASTIC CITADEL（僧侣营）的传送门，进入MONASTIC CITADEL。

来到MONASTIC CITADEL，终于见到了那三个SETPFORD CUCKOOS，并且得知EMMA着了她们的道，被APOCALYPSE抓去做实验了。一开战，SETPFORD CUCKOOS又使用老伎俩制造假相，不过都不经打，很快就被英雄们收拾了。SETPFORD CUCKOOS眼看不支，赶紧召唤HOLOCAUST（毁灭）从天而降。HOLOCAUST并不厉害，但是SETPFORD CUCKOOS会使用祭坛的光线照射他，使他无敌。这时要顺着光线的方向破坏祭坛。此外HOLOCAUST也会吸收杂兵来回复，这个时候也是无敌了。注意这两点干掉他就很容易了。

打败HOLOCAUST和SETPFORD CUCKOOS。英雄们向X教授报告，现在EMMA、北极星和QUICKSILVER都落在APOCALYPSE手上了。

回基地和教授说话，教授告诉大家还有更糟的：ANGEL在纽约侦察APOCALYPSE的塔的时候也被抓住了。为了阻止APOCALYPSE的阴谋，教授决定把离开加拿大。倒数第二个话题选YES。

任务OF GODS AND HEROS完成。

被抓住的ANGEL被APOCALYPSE改造，现在他神志被控制，成为APOCALYPSE的爪牙了。同时，英雄们回到了纽约附近的X学院。APOCALYPSE失去了军队，各国政府也恢复了机能，他已经没有能力发动世界大战了。现在是解放纽约的时候了。



ACT 4

任务 SENTINEL INVASION（前哨部队入侵）

破坏 APOCALYPSE 在沿岸布置的防御平台，这样前哨部队可以有大量空军支援以解救纽约市的平民。

和 HAVOK 交谈

HAVOK 对英雄们讲了破坏 APOCALYPSE 的防御平台的重要性，请英雄们搭乘 X 喷射机去 PERIMETER PLANTFORM（周边平台）。

搭乘 X 喷射机去周边平台

X 喷射机就在 HAVOK 身边，搭乘来到 PERIMETER PLANTFORM，教授请 NICK FURY 来指挥这场行动。NICK FURY 向英雄们说明一个防御行动队很快就要飞抵纽约，为了配合他们要尽快破坏防空炮台。这些炮台十分坚固，让他们失效的最好办法是破坏他们的发电机。

破坏主炮台的发电机

第一个发电机就在圆形平台的正中，破坏第一个发电机需要一分钟内完成。这个平台上还有个 SKETCH BOOK。另外两个发电机顺着路走就可以找到，时限是 2 分钟和 3 分钟，应该来得及。第二个平台上有 WEAPON CACHE 和 DANGER ROOM DISC。第三个平台上有一个 HOMING BEAN。

破坏 RADAR ARRAY（雷达阵列）

打开传送板控制器，使用传送板到雷达阵列平台。在那里碰到了负责解除雷达系统的 CHARLIE，他是一个勇敢的人，但毕竟不是变种人，在他解除系统的时候需要英雄们保护他。

保护 CHARLIE KILROY

CHARLIE 解除雷达系统需要一定时间，在此期间英雄们最好守在他身边搞定想要袭击他的敌人。一共有三个雷达阵列要处理，第二雷达附近有 WEAPON CACHE。快到第三个平台的时候 CHARLIE 在爆炸中掉到海里了。现在只有靠英雄们自己来干了。

启动安全控制台

解除防御盾

破坏发电机

这一切都完成以后回头启动传送板来到 COMMAND CENTER PLATFORM。这里的头目 BASTION 是个仇恨变种人的人类，即便英雄们向他解释他们这么做是为了解救人类他也听不进去，那么便战吧！搞定他以后整个防御平台算是废掉了。



回 X 学院和 HAVOK 说话。

任务 SENTINEL INVASION 完成。（这个任务完成与否并不影响游戏进程）

任务 HELLFIRE TO PAY（高昂的代价）

MOIRA 可以帮助你找到地狱火俱乐部的老板 SEBASTAIN SHAW（塞波斯坦·肖），他或许知道一个秘密通道通向 APOCALYPSE 的城堡。

和 MOIRA 交谈

和教授身边的 MOIRA 打听潜入 APOCALYPSE 的城堡的方法。MOIRA 告诉英雄们先去找地狱火俱乐部的老板 SEBASTIAN SHAW，他知道潜入城堡的方法。

去纽约南部找 SEBASTIAN SHAW

进入 SEWERS SOUTH（下水道南部），沿着曲折的道路前进，路上看到一个 HOMING BEAN，但是需要关掉通风扇才能拿到（搞破坏的本事哪去了- -?），继续前进在一个较大的 L 型空间的拐角处有个 DANGER ROOM DISC，水池边上打不开的门前则有一个 PLAYABLE COMIC BOOK MISSION。下一个 L 型空间先向左走，发现一个电动机，用 STORM 的特技 LIGHTNING 让它停下来，这样就可以回去拿 HOMING BEAN 了。回头继续向前，一个窄道里有 WEAPON CACHE 应该不会错过。在下水道的尽头爬上梯子来到纽约南部。

整个城市已经被 APOCALYPSE 变得满目疮痍。左边的楼顶上有 HOMING BEAN。可以让有飞行能力或心灵传送的英雄去拿。很快就见到了 SHAW，他愿意帮助英雄们，但是提出了很多条件：

去纽约西区找到 HOLODISCS（全息光盘）

在纽约南区找到 MASTER KEY（万能钥匙）

支付给 SHAW 10000 个 TECHBITS

SHOW 回到基地等英雄们的消息了，他背后的广场的角落里有一个 DANGER ROOM DISC。另一个角落里藏着 10000 个 TECHBITS，穿过一条铁路线，MASTER KEY 也在不远处找到了。接着去纽约南区。这里的街区大致成“H”型，H 的右上角有 WEAPON CACHE，CACHE 的对面的台阶边上有 DANGER ROOM DISC。左边中间可以捡到 INFINTE UNIFORMS（无限部队制服），来到左上有能量门的地方，英雄们穿上制服通过了能量门，刚要拿 HOLODISCS，却被一个无限兵盘问，无论怎么回答他都不会相信，一场战斗难免了。搞定以后回基地和 SHAW 说话。SHAW 说只要有万能钥匙，就可以打开北区的一个下水道的入口，通过下水道就可以来到 APOCALYPSE 的城堡。SHAW 顺便拜托英雄们救出他的女人 BLACK QUEEN。

任务 HELLFIRE TO PAY 完成。

如果不着急继续主线剧情的话，可以从纽约南区进入SEWERS WEST（下水道西部）。向前走到头右拐，右手边有个房间需要推开汽车才能进去，里面有WEAPON CACHE。左手的房间使用飞行能力飞跃深沟，得到一个ID CARD。继续深入，横越一个长长的排污管来到一个房间，要消灭所有的敌人才能继续前进。一出门就看见BANSHEE。他告诉英雄门APOCALYPSE在纽约同样抓了很多人做DNA测试，更糟糕的是他还使用了一种叫做BRAIN TRUST的东西来侵蚀他们的意志。BANSHEE费尽力气逃了出来。

任务 PRISON OF MISERY（悲惨的监狱）

解救监狱里的囚犯，以免他们遭到DNA测试的伤害。（这个任务完成与否同样不影响剧情的发展）

去BRAIN TRUST（智囊机关）摧毁威力强大的PSYCHIC BRAINS（精神主脑）

一路前行，在通向HOLDING PENS（候宰栏，对监狱的一种称呼）的出口左边拉下操纵杆，出口右边的出水口停水，露出DATA DISC，用飞行能力下去拿吧。

进入HOLDING PENS，在岔路口向左走，突然后路被封死，管他呢，杀向前去，找到了控制器，不仅打开了能量门还顺便得到一个HOMING BEAN。回头走右边的路，右手的一个房间被能量门关上了。从左边绕吧。路上看到一个电容器一样的设备发出的电流挡住了路，用远程攻击破坏掉就行了。通过打开的门可以得到一个COMIC BOOK和一个WEAPON CACHE。直走到刚才能量门的另一边，得到DANGER ROOM DISC和WEAPON CACHE。拿完东西去传送点存个档，进入STOCKADE。

刚出门左边的房间门打不开，但是可以用心灵能力进去，找到一个TEC STATION BODY。门边有个开关可以打开门。或者直接绕过去到另一边用控制台打开能量门也能进去。左边的墙边打破铁丝网得到一本SKETCH BOOK。继续前进，发现路被火焰堵住了，使用移动物体的特技可以把管子扔到火里灭火。(－ －! 这个方法算另类的，应该有其他方法）在角落里有WEAPON CACHE。拿完东西以后向左走。被能量门关起来的房间里有DATA DISC。打开开关就能拿到。继续走来到一个大房间，左边的铁丝网后面的一堆铁桶中藏着一个DANGER ROOM DISC。打烂大铁门进入BRAIN TRUST。



BANSHEE告诉英雄们可以使用ACCESS CODE（访问密码）来破坏PSYCHIC BRAINS。测试室里的仪器还可以制造出PSYCHIC DEMON（物理恶魔）来帮助战斗，附加任务开启。

附加任务

在MIRRIN取得ACCESS CODE

在SCHILL取得ACCESS CODE

制造一个PSYCHIC DEMON来帮忙打倒STRYFE

进入前面正方形的房间启动一个控制面板破坏了一个BRAIN TRUST（智囊机关），启动另一个控制台就可以造出PSYCHIC DEMON。

左边的房间得到ACCESS CODE，用ACCESS CODE启动控制面板，破坏了两个PSYCHIC BRAINS。继续深入，还是在左边房间得到ACCESS CODE，启动控制面板破坏了最后一个BRAIN TRUST。

附加任务完成。

接着进入一个两层的大房间，到左边破坏铁丝网，得到一个PLAYABLE COMIC BOOK MISSION。隐藏角色CABLE使用可能。通过房间来到一个走廊，尽头门边上有两个WEAPON CACHE。开门则遇到了监狱的管理者STRYFE，这个家伙打扮得像个骑士，虽然干用BRAIN TRUST折磨囚犯的勾当，却大谈什么荣誉。英雄没那么多时间和他理论，上去K他！

STRYFE并不厉害，但是每次干掉他，他都能复活。要想完全打倒他，需要先破坏他周围的三个BRAIN TRUST。这样他就不能复活了。搞定他以后监狱的犯人被解救了。回X学院和BANSHEE说话。

任务PRISON OF MISERY完成。

任务 WHERE ANGELS FEAR TO TREAD（天使不敢踏足之地）

你已经从SHAW那里掌握了进入APOCALYPSE的城堡的秘密入口。

去纽约北区寻找废弃的下水道入口

从纽约西区来到北区，左边有一个COMIC DISC。右边有TECH STATION ENERCY。向前走在左边的角落里有一个DATA DISC。然而精彩的还在后面，没走多远突然一声巨响，一个人从地底破地而出。此人自称DEADPOOL（死水），说话疯疯癫癫，虽然他说他是为Mr. SINISTER工作的，不过英雄们一致认为它是被Mr. SINISTER洗脑了……打败他以后在他跳出来的地方发现NORTH SEWERS（北下水道）的入口。

通过北下水道进入APOCALYPSE的城堡。

来到NORTH SEWERS，这里的布局很复杂，首先从右边走，到底后再拐向左边，靠边的房间里有个SKETCH BOOK。继续前进沿着排污渠走了一

阵，和传送点隔两面墙的房间有一个WEAPON CACHE。来到终点，城堡的入口，万能钥匙起了作用。进入城堡后教授告诉英雄们他将派BEAST和他们汇合。

任务WHERE ANGELS FEAR TO TREAD完成。

任务 EVIL REVEALED（邪恶显露）

在城堡的控制室和BEAST汇合，让城堡关门大吉。

去SINISTER'S LAB（SINISTER的实验室）和BEAST汇合

房间的正中有本SECTCH BOOK相信没人会错过，打开门的时候扫描系统报警，破坏墙边的两个突起物即可解除警报开门。来到一个大厅，在中间的巨大雕像脚下有一个WEAPON CACHE和DANGER ROOM DISC。大厅的尽头有一个TELEPORT PAD（传送板），使用的时候发现被锁住了，解锁需要30秒的时间，正好这个时候APOCALYPSE的高阶教士前来阻拦，拿他们打发打发时间。30秒到了使用传送板来到TOWER ENGINEERING（城堡工程区）。在如图所示位置找到一个PLAYABLE COMIC BOOK MISSION。（隐藏角色CANNONBALL使用可能）下图左下角的房间里关押着BLACK QUEEN。还记得SHAW拜托英雄们救的她的吗？



任务 HAIL TO THE QUEEN（向女王致敬）

作为对SHOW最后的回报，从APOCALYPSE的城堡里救出BLACK QUEEN。

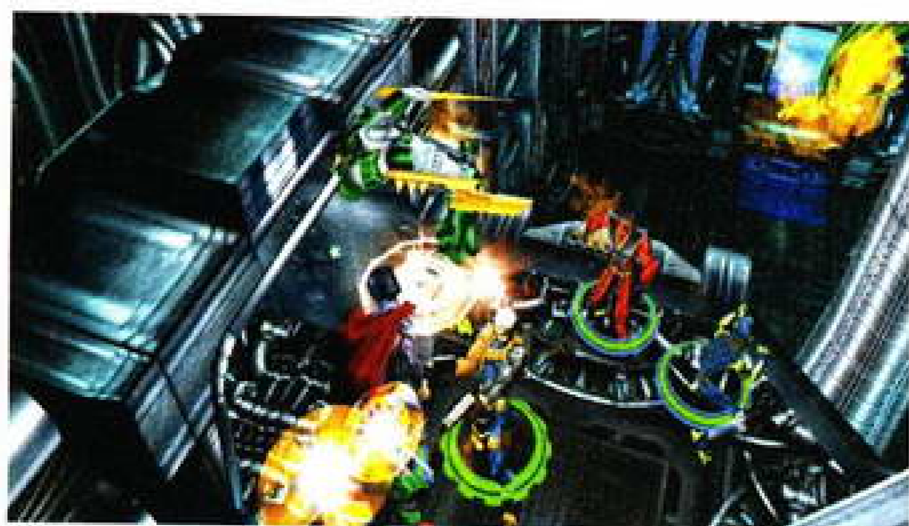
在城堡里找到BLACK QUEEN（已完成）

关闭监狱的能量门开关。

开关就在上图中有红色X标记的地方，直走不通，从BLACK QUEEN对面的路绕过去，边上有个TECH STATION HEALTH和一个DATA DISC。四个能量控制器中间有一个DANGER ROOM DISC。破坏能量控制器，关押BLACK QUEEN的门打开了。

和BLACK QUEEN对话。

从原来走不通的路回去，门边上有一个WEAPON CACHE。BLACK QUEEN对于英雄们解救了她一句感谢的话都没有，真是无礼的女人。



任务HAIL TO THE QUEEN完成。

继续任务EVIL REVEALED。用BLACK QUEEN牢房边上的传送板进入SINISTER'S LAB（实验室）。实验室里传送点左边房间的圆形墙破坏掉可以得到一个HOMING BEAN，右边的房间则是WEAPON CACHE和DANGER ROOM DISC。向前走，BEAST和SABRETOOTH忽然在背后出现，SABRETOOTH说他是为了保护BEAST才来的，话一说完就着了BEAST的道，被BEAST传送走了。原来BEAST也被APOCALYPSE控制了，他奉APOCALYPSE之命把BEAST骗过来。

追赶BEAST到塔尖

BEAST没打几下就跑了，留下一地的道具装备，还有一个WEAPON CACEH。拣东西的时候小心下面的字，不要一下被传到塔尖去了。拣完东西再上去。

来到塔尖，BEAST给我们介绍了一个老朋友：ANGEL，他受到APOCALYPSE的控制以后已经改名叫ARCHANGEL（大天使）了。虽然同样很痛心，不过也得先打倒他再说。ARCHANGEL的HP减少到一半的时候会跑到中央的圆盘上用防护罩保护自己，打破圆盘四边的设备保护就会失效，这个时候ARCHANGEL会飞到周围的5个高台上，中央也会有射线跟踪攻击英雄们，把射线引诱到ARCHANGEL所在的高台上就可以破坏掉它。如此反复，破坏5个高台以后ARCHANGEL没地方躲了，用远程攻击很容易打倒他。

打倒ARCHANGEL后，英雄们留下他让教授照看，他们则通过传送门继续追击APOCALYPSE。

任务EVIL REVEALED完成。

EMMA、POLARIS、QUICKSILVER和SRBRETOOTH，四个拥有谐波基因的变种人落在了APOCALYPSE的手上，如果将他们的基因混合并为APOCALYPSE所用的话，他就会拥有不可战胜的力量。

英雄门通过塔尖的传送点来到了埃及北部吉萨市一个金字塔的旁边。这里是APOCALYPSE的故乡。据悉APOCALYPSE就藏在边上的金字塔里。

任务 SURVIVAL OF THE FITTEST（适者生存）

APOCALYPSE正全神贯注于"THE FOUR"的力量，必须尽快打倒他，否则等他得到无敌的力

量，全世界都会被他所控制。

打倒 APOCALYPSE

打开金字塔的门进入RA'S MOUTH（拉之口）。中间第二个十字路口的地方有HOMING BEAN，第三个十字路口是TECH STATION HEALTH。左边使用飞行能力到船雕塑的后面拿到DATA DISC。一直走遇到了BEAST和Mr. SINISTER。光用嘴是不能让BEAST恢复神志的，只有先打倒Mr. SINISTER。

Mr. SINISTER是无敌，要引诱他靠近场地四周的取消器，然后启动取消器破坏他的无敌状态就可以轻松干掉他。打败他以后BEAST回复了神志，他告诉英雄们APOCALYPSE正在里面的房间准备吸取四人的力量，如果成功了他就不可战胜了。但是打开房间的门被强大的力量封印，需要强烈的光线照射才会打开。金字塔里有两面SUN MIRROR（太阳镜），调整镜子的角度可以汇聚光线打开门。

任务 SEAL OF FATE（命运的封印）

寻找解开APOCALYPSE所在房间的封印的办法

在ANCIENT LABYRINTH（远古迷宫）里找到SUN CRYSTAL（太阳水晶）

来到ANCIENT LABYRINTH一直向前走在中间的房间发现SUN CRYSTAL。

旋转TEMPLE OF AUNBIS（阿奴比斯神庙）的太阳镜

回到出口处，向左走进入TEMPLE OF AUNBIS。进门走到地上有胡狼头标记的房间，左手的房间的正中有HOMING BEAN，刚拿到地板就破裂，英雄们掉下去却幸运的捡到一本SKETCH BOOK。从边上的楼梯上来，楼梯边又捡到DANGER ROOM DISC。右手的房间里有TECH STATION BODY。这里的设计基本上是对称的。注意有些墙可以打烂，如果有巨大的方形石头堵住门，可以使用搬运能力移开，打烂中间的一个房间的墙得到DATA DISC和WEAPON CACHE。到神庙的最深处，发现了太阳镜和四个雕像，破坏雕像太阳镜子就会移动到合适的位置反射太阳的光芒。

旋转TEMPLE OF SEKHMET（塞克美特神庙）的太阳镜

回到出口处，向右走，最右边的墙中间部分可以打烂，进到房间后打烂对面的墙，找到TEMPLE OF SEKHMET的入口。



找到4个CANOPIC JARS（盛放内脏的罐子）

进入TEMPLE OF SEKHMET，来到一个工型房间，左下角有WEAPON CACHE。左上角有DANGER ROOM DISC。进入下一个房间在左下角和右上角各有一个CANOPIC JAR。继续前进，建筑不再对称了，在分岔口向左走，找到一个CANOPIC JAR和一个TECH STATION FOUCS。向右走在一个的房间的最深处拿到最后一个CANOPIC JAR。这个房间下方有个隐藏通道，可以拿到一个DATA DISC

把罐子放进CANOPIC CONTAINER（内脏容器）中

回到分岔口，走左上方的路。这条路也有两个分岔，但是都通向一个地方，走左边的路可以省了使用特技。来到一个有吊桥的房间，吊桥的另一端就是容器，把罐子方进去以后，深处的门打开了，走进去扳下开关，太阳镜的位置也调整好了。（插句话，其实负责称量内脏的是阿奴比斯而不是塞克美特，这个机关应该设计在阿奴比斯神庙里，另外门口叫做拉之口也不妥，虽然拉是埃及很有名的太阳神，但是和阿奴比斯、塞克美特相提并论的太阳神是何赛斯而不是拉，制作人的埃及神话知识有点混乱了）

解开巨大的封印

回到ANCIENT LABYRINTH。从TEMPLE OF SEKHMET的出口右转向迷宫深处走，右手边第一个房间进去可以得到一个HOMING BEAN。第二个房间里扳动操作杆。通往中间房间的门打开了。进门一直走来到迷宫左边，路上有一个TECH STATION ENERCY。而左上角的房间则藏着一个DANGER ROOM DISC。回到中间继续前进来到有传送点的房间，在这里把SUN CRYSTAL放在底座上。封印之门终于打开了。此外这个房间的右上角还藏了一本SKETCH BOOK。

任务SEAL OF FATE完成。

继续任务SURVIVAL OF THE FITTEST。穿过封印走进HALL OF DEAD（死亡大厅），一进门左手边就有一个DANGER ROOM DISC。进入前面的大厅，LIVING MONOLITH（活石像）被惊动了。LIVING MONOLITH看似强大，其实是照射到他身上的光保护着他。只要有英雄站在发出光芒的水晶的台子上，台子就会升高让光芒照射不到他。四条光线中只要有一条没有照射到他就可以解除他的无敌状态，不过他仍然有很强的力量。让4个台子都升起的话他就会缩小到普通人的水平，很容易打倒。

别说活石像，现在连活神仙也挡不住英雄们讨伐APOCALYPSE的决心。当然也不要兴奋过了头以至于忘记探索左边的房间找到DATA DISC。下一个房间里，传送点，回复HP和EP的STATION，还有WEAPON，预示着最终决战即将到来，先做好最后的准备吧。准备好以后打开深处的门，进入VAULT OF THE AGES（远古的拱顶室）。

不出所料，APOCALYPSE已经得到谐波基因的力量"THE FOUR"。很好，这样才值得一战，不用多说，上吧。

刚一交手，APOCALYPSE的实力让人大跌眼镜。实在是太弱了，被英雄们几个拳脚就收拾了。事情当然没那么简单，APOCALYPSE跑到中间的平台上利用"THE FOUR"的能量变得异常高大。攻击力和防御力也增加了许多，而且一旦HP被K完，又会在平台重新恢复。不过THE FOUR的力量不仅APOCALYPSE能用，英雄们也能用。站在平台上调查。你就会获得THE FOUR之力。这个时候英雄的特技改变了：

×键是EMMA的PSYCHIC BEAM

○键是QUICKSLIVER的SPEED CHARGE

△键是北极星的MAGNETIC BURST

□键是SARRETOOTH的REGENERATION

THE FOUR的能量会不断消耗，地上的黄色HARMONIC DNA珠子可以补充THE FOUR的能量。

拥有THE FOUR之力虽然可以轻易打败APOCALYPSE，但是他依然能不断重生。看来只有破坏提供这种的力量的源泉才可以确实的消灭他。顺着提供能量的管道，一路上破坏路障找到能源发



生器（需要在拥有THE FOUR之力的情况下才可以破坏路障）。APOCALYPSE会来发生器，打败APOCALYPSE后发生器就会失去保护，用拳脚就能破坏。破坏两个能源发生器后APOCALYPS虽然不能再次利用THE FOUR的力量复活，但是他却召唤了4个石像作为他的替身。当APOCALYPS被打败，他会附着在一个石像上。所以在打败他以后先尽量破坏石像，这样他就最多还有一次复活的机会。

最后，APOCALYPS败在四位变种人英雄的手上，之前被他吸收的EMMA、北极星、QUICKSILVER和SRBRETOOTH也都被释放了出来。

金字塔边，到了分别的时间了。

X教授："APOCALYPS已经被打败，大家都安全了，ERIK（ERIK是MAGNETO的真名）。"

MAGNETO："被打败了没错，但并不表示他被毁灭了。"

X教授："没错，但是如果他再回来的话，会发现我们早有准备了。"

MAGNETO："你还是个乐天派呀，对吧查尔斯？"

X教授："为什么不能？看看我们默契的合作，



想想看，我们继续保持这样多好。"

MAGNETO："放弃你的美梦吧，没准哪天他们就会来干掉你。"

X教授："我不会放弃的，ERIK。这个世界需要梦想者来给予它灵魂。"

MAGNETO："也需要现实主义者来保障它的生存。"

MAGNETO和他的手下转身登上飞机走了。

WOLVERINE："教授，想劝动他是不可能的，这就是浪费时间。"

X教授："ERIK有很多机会把我们出卖给APOCALYPSE来换回他的孩子……但是他没有这么做。这至少证明了他心肠虽硬，但还是有希望的。"

BEAST："我还是不太明白为什么APOCALYPSE会失去对那力量的控制。只有一个可能的原因，就是我的装置被弄坏了。"

WOLVERINE："得了吧BEAST，你的机器设计的本来就不完美，就这样，才没有什么人破坏它呢。"

当所有人都离开以后。金字塔的背后传来了APOCALYPS得意的笑声……

字幕过后提示存档，之后游戏又回到了VAULT OF THE AGES。之前一个能量发射器边上有TECH STATION STRIKONG。而与入口相对的墙里有最后一个HOMING BEAN。如果之前没有拿，现在也可以用TELEPORT能力拿到。通关后有两个新角色可用：DARK PHOENIX和DEADPOOL。如果觉得故事还有什么不完美地方，用传送点到各个区域去继续圆满之路吧。如果重新开始游戏，可以选择是否继承搜集到的隐藏要素和角色级别。

这次的攻略就到此告一段落，下辑将给大家带来更深入的研究，敬请期待。



文 阿实 编 海文



NDS

摩擦 红侠乔伊

◆Capcom/CLOVER STUDIO◆ACT◆2005年11月2日
◆日版◆1人◆自带记忆功能◆4800日元
◆无对应周边◆推荐玩家年龄：全年龄
ビューティフル ジョー スクラッチ

《摩擦 红侠乔伊》流程攻略

继NGC和PS2之后，乔伊这个大家熟悉的银幕英雄终于来到了NDS这个他从未涉足过的平台上，到底我们的乔伊能否在有两个屏幕的主机上再现他玉树临风、英明神武的英雄本色呢？只要看看他那标志性的搞怪POSE和华丽动作就明白了：乔伊就是乔伊，没有什么不可能！

基本操作	
十字键	控制人物的移动
Y键	拳击
X键	脚踢
B键	跳跃
A键	不使用
R键	发动VFX能力“摩擦”
L键	发动VFX能力“慢放”
开始键	暂停
选择键	跳过事件画面



玩家的生命 降为零时就会GAME OVER

V－Point 显示玩家目前所拥有的V－Point数量，相当于购买道具或招式时所花的金钱。

生命值 即主人公的体力，降为零后便会失去一条生命。

VFX槽 当玩家使用各种VFX能力时VFX槽就会不断降低，并且如果VFX槽降为零时，乔伊的变身也会解除，需要VFX槽的第一格加满时才能回复变身状态，在不使用VFX能力时，VFX槽会慢慢回复。

V－Tape 玩家每收集50个单位的V－Tape就能够使VFX槽的最大值上升一格，因此在攻关过程中千万不要错过V－Tape。在每通过一个大关后，VFX槽的长度都会回到最初状态，需要重新收集V－Tape。

提示 提示过关所要打倒的敌人数量以及需要拿到的道具等等。

VFX能力解说

慢放（SLOW）

最常用的VFX能力之一，按住L键即可发动。发动后画面上所有人的动作以及运动物体的速度都将变得很慢。这时乔伊可以做到许多平时做不到的事：

1 可以回避敌人的飞行道具攻击。

2 在慢放中，能够更容易地将敌人放出的飞行道具击回。

3 攻击敌人时的威力上升。

4 解开某些特定的机关。

5 在慢放状态下，当敌人攻击落空后出现眩晕状态时，敌人身上会出现一个蓝色的准星。这时攻击敌人的话可以将敌人击飞，被击飞的敌人是具有攻击力的，撞到其他敌人也能给其他敌人造成伤害。

切割（SPLIT）

用手或触控笔左右拖动触摸屏的上半部分就可以使出“切割”这个VFX能力，这项能力可以在一定程度上改变背景，这时玩家利用这个来缩短两个平台之间的距离以跳到一些平时跳不到的地方或是打开某些背景上的机关。在实际游戏中会有很多地方要使用这项能力。

幻灯片（SLIDE）

用手或触控笔在触摸屏上进行上下拖动的话就可以使出“幻灯片”这一VFX能力，使出后上下屏幕会交换位置。这时出现在下屏幕中的杂兵会因受到惊吓而停止活动，这时玩家的攻击力会得到提升，这时如果再发动慢放能力的话，就可以使威力进一步提升。此外幻灯片也是发动下一项VFX能力“触摸”的先决条件。

摩擦（SCRATCH）

按住R键就可以发动，发动这项VFX能力后不断摩擦触摸屏就可以在敌人头上落下许多重物攻击敌人。当敌人处于眩晕状态时，连续摩擦触摸屏则可以掉下等多重物。并且在解开某些机关时也要用到摩擦这项能力。比如说看到一个石块悬在空中的话就可以用摩擦将其晃下来。

触摸（TOUCH）

在已经发动“幻灯片”的条件下，触摸下屏幕上标有“TOUCH”字样的物品就能够引发不同的效果，游戏中一些特定敌人（如小狗、蝙蝠）是只有用幻灯片＋触摸的方法才能击倒的。此外游戏中还有很多按键，旋转齿轮之类的机关需要用到幻灯片＋触摸的方法来解开。

游戏中可供玩家购买的招式及道具

チーズバーガー	小汉堡包	回复一点生命值
V.F.O	飞碟	可以让乔伊使用飞碟进行攻击，可以进行多段强化
スライディング	滑铲	可以让乔伊使出下铲腿攻击敌人
エアジョー	空中乔伊	可以在空中使出华丽的连续攻击
レッドホットキック	红热飞踢	在空中突然向斜下方攻击的腿技
ホットワンハンドレッド	火热100	在发动幻灯片能力时可以打出巨大化的正义之拳
ダブルアップキック	双重倒踢	在发动幻灯片能力时可以使出旋风脚
ドラマティックシャワー	梦幻淋浴	同时发动慢放和摩擦能力时可以让摩擦的攻击效果大幅上升
VFXダーボチャージー	VFX双倍回复	让VFX槽的回复速度倍增
Vトルネード	V旋风	在慢放中躲避敌人攻击时再发动摩擦就能放出强大的龙卷风。
ライフ	体力上升	增加乔伊的体力最大值
L.I.V	生命	增加一条命

在使用慢放能力或攻击眩晕状态下的敌人时都可以得到“V-Mark”，连机中打出的V-Mark越多，玩家也能得到更多的V-Point，此外，过关的评价也会影响玩家得到的V-Point数。

人物介绍



乔伊（JOE）

系列的主人公，每当邪恶出现时，便会变身成拥有华丽动作的超级英雄“红侠乔伊”。



加斯敏（JASMINE）

乔伊的妹妹，梦想成为一个优秀的女演员，拥有不服输的性格，不过有时也会和老哥闹点小别扭。



蓝队长（BLUE）

以拍摄英雄题材的电影而闻名的导演，但其实自己也是一名超级英雄。



希尔维亚（SILVIA）

乔伊的女友，经常为乔伊一些搞怪的行为而感到头疼。



流程攻略

在一个风和日丽的日子里，加斯敏正在乔伊和蓝队长所在的电影公司主题公园散步，突然一个怪物出现在她的面前，幸好兰队长及时出现救下了加斯敏。正当加斯敏向蓝队长表示感谢时，急于报复的怪物从二人的身后扔来了一辆面包车，就在这关键时刻……

"Yaaaaaaahoooooo！是我出场的时候了！"

"Let's rock baby，yeah！！！"一身红衣的乔伊及时出现，只用一只手便将怪物扔来的面包车稳稳接住。

"乔伊，你怎会在这里出现。"蓝队长吃惊地问道。

"这还用问，英雄不都是在这种场面下登场的么？好了，剩下的就交给我吧！"

正当乔伊这小子对这镜头摆酷的时候，被加斯敏一锤子敲了下来……原来刚才的一切都是在拍电影，乔伊这一来，刚才拍的就算全泡汤了……性急的加斯敏立刻就把坏事的老哥修理了一顿……

希尔维亚这时也来了"真是的，乔伊，怎么一下子你就不见了？原来在这里。怎么老爸和加斯敏也在这里？

原来蓝队长今天是在这里拍外景，而这也是加斯敏第一次演女主角。加斯敏一直很仰慕自己已经过世的母亲纯子，梦想自己也能够成为母亲那样伟大的演员。被老哥搅了局，自然是十分不爽。

而乔伊这小子还落井下石地对蓝队长说让加斯敏这个头发像仙人掌一样的女孩子来演主角实在是失策。敢这么说肯定是少不了挨加斯敏的一顿打了……

正当众人准备重新来过时，一群古怪的敌人突然出现，将一个标有B字的胶片抢走了。蓝队长也大吃一惊，看来这次不是剧本的内容了，究竟这些敌人抢走胶片有什么邪恶的企图呢？这就要让我们的英雄乔伊来解开其中之谜了。

第一大关 VIEWTIFUL JOE BEGINS

1－1 游戏一开始乔伊还不能变身，不过以普通人的能力对付这些杂鱼也绰绰有余了。一路前进消灭掉敌人，得到门票就可以打开大门过关了，途中的小箱子破坏后可以得到回复道具。

1－2 这一个版面中会发生剧情，蓝队长把他的V－CAMERA拿了出来，这下乔伊就能够变身了，这时会出现一个练习版面，玩家可以在这里熟悉一下变身后的打法。消灭剩下的敌人就可过关。

1－3 红色的大箱子破坏后能得到不少V－Point，不要错过。消灭敌人后跳到画面右侧的列车上过关。

1－4 没有什么难度，消灭掉所有敌人就可以过关。

1－5 这里要利用横穿而过的车辆作为垫脚石跳到画面上方的平台上，消灭敌人就可过关，记得在跳到中央上方的平台之前先将版面内的V－Tape收集完毕。本关出现的女警察要小心，当她身上发出红色保护层时发动慢放就能破解她的防御。

1－6 没有什么难度，收集完V－Tape后消灭到敌人就可过关。

1－7 这里要先将画面右上方的能源装置破坏，这样画面中的发电装置就会失去作用，走到门边就可以过关 。

1－8 消灭掉一开始出现的黄衣敌人，画面左上方的转盘处就会出现一组密码。这时跳到画面右上方的平台处，打击另一个转盘，使转盘上的数字与密码相同（利用慢放能力很容易达成）就能得到新的VFX能力——"切割"。玩家可以在练习中熟悉该项能力的使用方法。用切割移开挡路的铁箱子就可以过关了。





1－9 消灭掉第一批敌人后用切割能力将火焰移到水柱上方就可以浇灭火焰。版面右下角亭子内的小箱子通常状态下拿不到，但只要利用切割能力将亭子的房顶移开就可以拿到了。最后消灭一个飞刀手就可以过关。

1－10 一开始记得先利用红色箱子作为垫脚石得到画面最上方的V-Tape，之后消灭掉所有敌人，过关。

1－11 首先用切割移动吸管的位置将堆积的垃圾清除掉就能拿到钥匙和回复道具。继续前进会发现有电流将道路封住，用切割将画面中央的电池移去就可以继续前进了，用钥匙开门，过关。

1－12 消灭掉敌人，用切割将铁罐放下就可以顺利前进，小心画面中通过的车辆，被撞到是会受到伤害的。从通道中跳下后用切割将画面右侧绿色铁门后的火药桶拉出来，然后加上慢放状态下的上钩拳将地面上的火药桶打上去引爆炸药就，打开通路过关。

1－13 一路前进，到达旗子处就可以过关。

1－14 用切割＋慢放＋上钩拳的能力将地面上的火药桶打向上一层平台的铁栅栏处就可以破坏铁栅栏，不断向上前进，消灭掉所有敌人就可以过关。

1－15 对付中BOSS，警车机器人，它的动作比较缓慢，跳到他的背后使用慢放等VFX能力就可以轻松取胜，乔伊HP不够时就打开画面中的箱子回复HP。

1－16 没有什么难度，消灭掉敌人即可过关。

1－17 消灭第一批敌人，然后用切割＋慢放＋上钩拳将两枚电池打到画面中央的电池盒里面就能得到新的VFX能力“幻灯片”。之后打倒黄衣敌人，得到密码，然后在左上方的铁门前发动幻灯片能力，之间在数字键盘上直接输入密码即可过关。

1－18 发动幻灯片能力，按下画面上的控制键，利用磁铁将装有钥匙的破车放到粉碎机上方，然后利用切割能力让破车掉到粉碎机的凹槽里就能得到钥匙，过关。

1－19 消灭第一批敌人，然后跳到左上方按下开关，就能打开过关处的门。

这里等待着乔伊的是第一关的BOSS机械警察，原本是主持正义的机械警察看上去和平常不太一样，并且向乔伊发动了攻击，这到底是怎么回事呢?

1－20 机械警察的射击速度块且在通常状态下肉眼是看不见子弹轨迹的，最好是利用慢放或二段跳来进行躲避。这里可以利用切割能力切开背景上的水管，这样就能够使场地上充满绿色液体，机械警察一碰到液体就会出现短路，这时冲上去一通暴打，几个回合后就能将之击败。

胜利后才知道机械警察是被人夺走了原本属于它的英雄力量，并被人控制，看来这里有人正在收集这里的正义英雄的英雄力量，究竟敌人的真正目的是什么呢?与乔伊一起寻找胶片的加斯敏又会不会遇到什么麻烦呢?我们的英雄乔伊面前的征途还很漫长啊!

第二大关 NIGHTMARE IN X'MAS

2－1 遇到利用气球漂浮在空中的敌人可以跳起来使用摩擦能力戳破他身上的气球，等他落到地上后就好对付了。之后利用幻灯片能力按下按键解除机关，就可以前进过关。



2－2 来到画面右下方利用切割能力将雕像移到红色按钮上方触发机关，然后来到左上方将墙上的摇杆往下拉就可以打开过关的门，接下来会出现一批普通攻击无法消灭的蝙蝠，利用幻灯片＋触摸将他们解决掉吧。

2－3 《生化危机2》中的经典场面，利用和消灭蝙蝠相同的方法消灭掉丧尸犬。这里也可以利用切割让画面上方的吊灯落下来攻击敌人。前方会有钉版板挡路。这时利用切割将“克莱尔”和“史蒂夫”手上的齿轮拼在一起就能让画面上方的齿轮落下。利用幻灯片＋触摸旋转齿轮就能将钉版移开。

2－4 按下画面中央的按键，让升降平台上升，之后一边消灭敌人，一边收集V－Tape就可过关。

2－5 消灭杂兵后，打倒出现的黄衣敌人就能得到密码，然后发动幻灯片能力，用手在下方的转盘处直接输入密码，然后利用移动的吊灯跳到画面左上角就可过关。

2－6 挡路的巨石可以用摩擦来移开，之后消灭掉出现的杂兵过关。

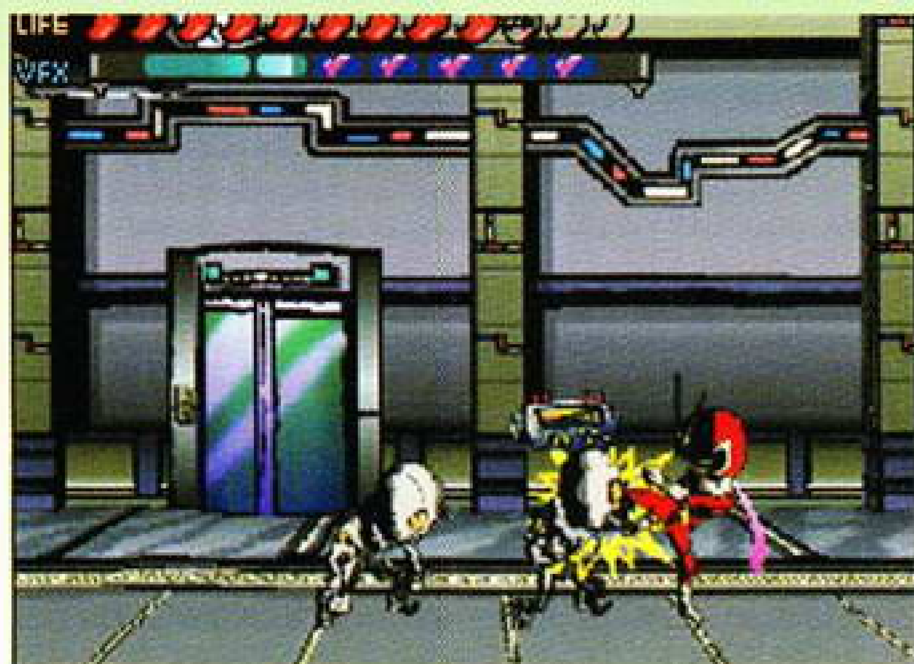
2－7 来到一个垂直向上的圆形通道，这时加斯敏出现并不幸被一个从上方掉下的笼子所困住，笼子不断地上升，笼子升到房间顶端的话，加斯敏就要吃一顿天花板上的钢钉大餐了。
这时要在规定时间内将画面两侧的通道内牵拉铁链的雕像破坏这样才能救出加斯敏，否则就会GAME OVER。

2－8 加斯敏得知胶片被敌人带走后，不顾一切地追了过去，乔伊也跟着来到了室外。消灭两只丧尸犬后利用切割进入有电闸的房间，关掉电闸。然后向上攀登，按照提示一路前进即可

2－9 没有什么特别之处，消灭掉杂兵即可过关

2－10 同上，不过敌人要难对付一些。

2－11 按下开关，当通过圆形滇电锯时动作要快



2－12 遇到挡路的旋转铁快时，用摩擦能力将两块铁块的缺口拼在一起通过时就不会受到伤害了，不过动作仍然要快才行。遇到旋转的锯齿转轮时要用幻灯片按下转轮中间的按钮来让转轮停下来，通过按钮调整转轮缺口的方向，以此来打开前进的道路。

2－13 用摩擦将跷跷板上方的齿轮弄下来，然后利用齿轮调节跷跷板的位置让乔伊跳到左上方的平台处拿到钥匙，然后来到右上方的门处就可过关。

2－14 利用切割得到炸弹，然后将炸弹打向右侧吊桥上的火药桶就可以放下吊桥，之后就会开始中BOSS的战斗，中BOSS是一个背上有螺旋桨的机器人，当浮在空中时会说使用机枪扫射地面，落地时则会使用炮弹攻击，对付它的要点是当他的身上出现“SLIDE”的字样时发动幻灯片能力并触摸它一下，这样BOSS就会陷入短路状态，这时就可以尽情地攻击它了。

2－15 画面右下角的密室可以用切割能力进入，然后用幻灯片能力放下草堆就可以顺利前进。

2－16 加斯敏会乘坐小船在背景上前进，而她身后则会有一条鲨鱼在紧紧跟随，玩家要在鲨鱼追上加斯敏之前用幻灯片＋触摸来将鲨鱼打向后方，当加斯敏淘金小屋后就可以高枕无忧了。打死最后持剑的敌人就可以拿到钥匙过关了。

2－17 消灭敌人，当看到加斯敏出现在背景上时用幻灯片能力点击她就可以得到各种道具，这在以后的攻关过程中是会经常碰到的情况。

按照上屏幕的提示按下琴键，兄妹二人跳入了魔法阵，之后二人便被传到了一个未知的场所，加斯敏看到持有胶片的敌人后立即追了上去，而乔伊则被一个双手都是各种刀具的男子拦住了去路，这就是本关的BOSS——杀手汉斯。看来他也被敌人所控制了。没有办法，只有与他一分高下了。

2－18 杀手汉斯其实并不是很难对付，平时只要和他保持一定距离就会很安全。当他身上出现“SLIDE”的字样时发动幻灯片能力触摸他就可以让他陷入长时间的昏迷状态，这时该怎么做相信不用我说大家也都知道吧。

胜利后乔伊得知杀手汉斯果然和机械警察一样是在别人的控制下才向自己发起攻击的。并且杀手汉斯告诉乔伊，其实敌人抢去的那个胶片并不是简单的胶片，那里面蕴藏着蓝队长的力量。原来敌人看中的就是蓝队长的力量，要是胶片里的力量被敌人所利用的话那可就麻烦了。乔伊，赶快去夺回蓝队长的力量吧！

第三大关 180 SENCONDS

3－1 本关是一个拍摄特摄片的片场，所以除了主人公之外，其他的人和建筑物都显得非常“袖珍”，一开始玩家操纵的是先行到达的加斯敏，加斯敏没有变身和VFX能力，但她在这里遇上了一个叫瓦妮拉的科学搜查队员，她所驾驶的飞碟将会弥补加斯敏能力上的一些不足。按下攻击键蓄力一段时间再放开就可以使用飞碟攻击，飞碟不仅本身具有攻击力，还能放出具有追踪能力的光球，好好利用吧

3－2 从塔上跳到云块上取得旗子就可以过关。

3－3 背景上放出导弹的小人可以用飞碟的跟踪光弹来解决掉。加斯敏好不容易拿到了被敌人抢去的胶片，可这时天空中出现了一团黑云，难道黑云中的就是幕后的黑手？

3－4 主人公又变回了乔伊。这一个版面中会出现一种推车的敌人，比较难对付，如果推的车是红色，则会在突进攻击后在地面上留下大片的火焰，而如果推的车是蓝色则会留下蓝色的冰锥，可以用切割破坏掉。打败他后得到入场券过关。

3－5 打死红衣的持剑敌人可以得到过关的钥匙，这里要小心不要被飞行器放出的尾气喷到。

3－6 背景的山洞中会不断喷出蓝色的有毒气体，一定要避开。之后来到一个体育馆内，这里出现的空降兵可以用幻灯片＋触摸的方法消灭，也可以将他们发出的导弹击回，以其人之道还制其人之身。最后用切割能力跳到画面右上角的通道处即可过关。

3－7 消灭两架战斗机时要小心背景上的喷火怪兽，利用幻灯片＋触摸可以暂时让喷火怪兽停止攻击。最后消灭投放空降兵的直升飞机过关。

3－8 利用切割将两块广告牌上的汉堡包拼在一起就可以拿到一个回复道具。利用蹦床时要配合慢放能力，这样才能跳到足够的高度。

3－8 利用切割将两块广告牌上的汉堡包拼在一起就可以拿到一个回复道具。利用蹦床时要配合慢放能力，这样才能跳到足够的高度。

3－9 对付中BOSS坦克，打法还是和之前几个BOSS一样，等待他身上出现“SLIDE”字样时触摸令其眩晕，之后疯狂攻击即可。

3－10 考验玩家运用切割能力的一个关卡，在建筑物上方的钢架隐藏着一红一蓝两颗宝石，将两颗宝石放到建筑物上方的相应颜色的缺口处，通往下一关的飞机就会出现。

3－10 对付中BOSS坦克，打法还是和之前几个BOSS一样，等待他身上出现“SLIDE”字样时触摸令其眩晕，之后疯狂攻击即可。





3－11 一开始要对付不少敌人，要小心。然后利用切割移动地面堵住喷火口过关。

3－12 消灭大量敌人后来到一个类似港口的地方，这里要用慢放＋上钩拳＋切割的方法将两艘船叠在一起，这样就能够拿到画面上方的V－Tape并到达出口了。

3－13 这一个版面中的坦克很讨厌，一定要首先解决掉，会放出光束的石像点击一下就可以暂时让它停止攻击。最好是先走到画面最右方再来慢慢对付敌人，这样可以免受石像的攻击。

3－14 在通过水面有漩涡的水库时，要先将山洞里的石块摇出来，在石块还没开始往下落时用切割将石块放到漩涡中心，这样才能顺利前进。最后来到一个类似光子力研究所的地方将出现的敌人全灭即可过关。

3－15 熔岩地带，这里要用摩擦能力将沿途滚过来的石块停住作为垫脚石才能安全前进。

3－16 岩洞内，消灭掉敌人就可以发现隐藏出口，没有什么难度。最后消灭所有敌人拿到钥匙就可过关。

3－17 利用切割能力可以来到画面左下方的隐藏房间取得大量V－Point，之后输入密码，按下按键就可以继续前进了。不断利用切割能力切开道路，来到画面右上的红色房间，消灭所有的敌人过关。过关之后进入剧情画面。

黑云中的影子自称是是女王海蒂雷拉，并轻松地夺去了瓦妮拉的英雄力量。正当女王打算抢夺加斯敏手中的胶片时，乔伊及时出现。替加斯敏挡下了这一击。但女王控制了刚刚被夺去英雄力量的瓦妮拉，让她向乔伊发起了攻击，看来一场恶战不可避免。

3－18 瓦妮拉会变身为咸蛋女超人与乔伊展开对决。她的近身攻击很难躲避，尽量不要和她挨得太近，她放出的蓝色光球可以反弹回去攻击，而她放出的蓝色屏障可以用切割破坏掉。当他身上出现“SLIDE”字样时用幻灯片＋触摸就能让她陷入硬直状态，趁这时攻击效果最好。当她的HP降到一半后会不时跳到背景后放出导弹，并且召唤殖民卫星进行攻击。而且她还多了一招先蓄力，然后放出大量光弹的招式，这时触摸她的话就可以打断她的出招，不过要求玩家有够快的反应和准确的操作。

胜利后瓦妮拉也恢复了神志，不过在刚才的那一击之下，胶片也不知飞到哪里去了，为了在敌人之前找到胶片，乔伊再度踏上了旅程！

第四大关 THE FLIES

4－1 在旋转木马处破坏掉安全装置就可以解除画面中的电流。

4－2 一开始消灭几个杂兵后，会出现一个黄色的大个子敌人，从正面的攻击都会被他防御，因此要跳到他的身后进行攻击才能对他造成伤害。然后来到摩天轮处，跳到中央霓虹灯的上方，在装有钥匙的车厢到达地面时，利用幻灯片能力按下开关就能得到钥匙。

4－3 在熔岩地带要先用摩擦能力将石块摇下当作垫脚石，站在石块上发动慢放能力，当石块上升后再利用切割能力让画面上方的岩石落下就可以顺利通过。

4－4 利用切割能力可以使画面上的肉块消失，避免损伤。到火炉附近利用慢放钩拳＋切割的方法就可以用肉块熄灭火焰，打开通往上方的道路。

4－5 来到一个类似弹珠台的地方，先用摩擦将画面中央的石轮摇下，这样加上乔伊自己就能够按下地面上的两个开关。然后跳到两个弹板上，利用幻灯片按下版上的按钮就可以将乔伊弹到画面上方取得旗子过关了。

4－6 一开始推车的敌人比较讨厌，会在地面留下具有攻击力的火焰，最好是能抓住机会用慢放能力给予他强力打击。接下来打败一个用剑的敌人，会得到一个硬币，用硬币投进糖果机就能得到一枚糖果，用糖果塞住下水道口就可以前进了。

4－7 海盗船上两个会反射炮弹的敌人可以用幻灯片＋点击的方法让他们暂时哑火，这样打起敌人来就轻松多了。

4－8 一开始会有不少难对付的敌人，一定要小心应战。

4－9 中BOSS坦克，坦克放出的炮弹很密集，最好是用慢放能力来进行躲避，当坦克在地面上留下火焰时，可以用切割能力让画面中央的喷泉喷出水来浇灭火焰。

4－10 一路消灭敌人即可。

4－11 版面中央的蝴蝶会不断地发射光束，在发射之前会在地画面上出现绿色的准星，因此一旦看见准星瞄准自己就要先进行躲避，可不要杀得兴起而忘记了。消灭掉所有敌人就可以过关。

4－12 利用幻灯片＋旋转关掉水闸就可以安全通过传送带，之后拿去旗子过关。

4－13 跳到中央的升降平台上 用幻灯片＋旋转来转动齿轮将升降平台升上去就可过关。

两个外形有如苍蝇一般的正义英雄出现在乔伊面前，原来胶片落到了他们的手里。不过倒霉的是，这两个丑陋的家伙也被女王控制了，难道乔伊要一个人对付同时对付这两个敌人吗？好在妹妹加斯敏及时出现。她会为乔伊提供坚实的后援！

4－14 与两个BOSS交战，一开始会与其中一个进行单挑，将对方的HP打掉一半以后，对方会换人，换上来的人HP再被打掉一半的话最后就会两人一同出击，因此玩家要做好持久战的准备。好在加斯敏会不断地出现在背景上，利用幻灯片＋触摸就能从她那里得到就能得到回复HP的汉堡包及各种道具，不过在对方的两人夹击下，要想快速完成这一动作也是很有难度的。

胜利后苍蝇人兄弟清醒过来，意识到自己被女王控制这一事实，并且为没有将胶片交给女王而感到欣慰。不过胶片盒里的胶片已经被敌人拿去了，刚才乔伊拿到的只是一个空的胶片盒而已。虽然这次没有成功地夺回胶片，不过乔伊也看到了妹妹加斯敏身上的勇气。而加斯敏也从哥哥与强敌的战斗中领悟到了某些东西……兄妹二人终于来到了最后的战场……

第五大关 VIEWTIFUL WORLD

5－1 一出来就有大量杂兵，不过都是乌合之众而已，不用担心。画面中的两个红色箱子先不要打下来，利用这两个箱子可以跳到高空处拿到V－Tape。

5－2 从这一关开始会和之前出现过的几大BOSS进行车轮战，这里笔者的建议是最好能够保证满血过关，因为游戏的即时存档是自动的，这样就容易出现补给不足而卡关的情况。第一个登场的是皮糙肉厚的机械警察，这次同样可以利用水来对付它，不过难度比起第一关要高多了只用摩擦产生出来的小水滴不能给它带来硬直，只有当水滴下落时发动慢放才能使小水滴变为大水滴才有效，此外还可以趁它身体打开准备发射导弹时用幻灯片＋触摸使它他产生长时间的硬直，不过这样做风险也是极大的。

5－3 杀手汉斯，和第一次交手时没有什么区别，比机械警察好对付多了。

5－4 咸蛋女超人，和之前交战时差不多，但女的HP比以前更多了。

5－5 与两个苍蝇人交战，这一次战斗中，对方不会再和乔伊单挑了，一开始就会两人同时向乔伊发起攻击，而乔伊的妹妹加斯敏在这一次战斗中出现的时间更加短暂，对玩家在触摸屏上进行操作的准确性提出了更高的要求。



5－6 胜利后，雷电小子阿拉斯特出现，两个老对手再次展开了决斗。
阿拉斯特比起前面两个苍蝇人要好对付多了，使用剑突刺时跳起躲避，当他漂浮在空中时用幻灯片＋触摸就可以解除他的放电状态。然后等他悬在空中时跳起来用慢放攻击即可，相当简单，不过要注意不要走到画面下方的岩浆中去。
胜利后，二人还要展开一场机器人之间的决斗，并先后召唤出了各自的机体——阿拉斯特的雷克斯魔

神以及乔伊的西克斯魔人。
雷克斯魔神放出的追踪弹要用幻灯片＋触摸的方法才能令其消失。由于跟踪弹速度快，所以最好是再加上慢放能力的比较安全。这次和刚刚不同之处在于，当他放闪电时无法解除他的攻击了，只能靠玩家的操作来躲避，不过当他浮在空中时仍然是最佳的攻击机会。

最终还是乔伊获得了胜利，这时女王突然出现，正当女王准备伸出她的爪子抢夺加斯敏手上的胶片时，阿拉斯特用自己的身体挡住了女王的手，他之所以这么做是因为这个胶片是他和乔伊之间决斗胜利者的勋章，并让乔伊前往女王的城堡与女王进行最终的决战。

第六大关 VIEWTIFUL JOE & JASMINE!

6－1 一群杂兵挡道、没有什么难度，注意用幻灯片＋触摸解决掉夹在其中的狗就可以了。

6－2 这个版面内又出现了推车的敌人，不过这次留下的不是火焰而是冰锥了，用切割就能破坏掉他留下的冰锥。消灭掉敌人就会自动过版，因此最好在之前先将所有的道具先拿到手。

6－2 版面内的斧子小心点就不会受伤，消灭掉所有敌人后中间的大门打开，进入大门来到下一关。

6－4 版面内的胸像会不断放出毒气，用切割切断画面中央的烟囱就可以排出毒气，记得多加利用。

6－5 接下来返回到刚才那个有斧子的房间中，这时出现的敌人比之前更加难对付，有黄色胖子和小刀手。



6－6 再度来到放有胸像的房间内，这里的敌人同样得到了强化，最后出现的持剑敌人很让让人头疼，一定要多使用切割能力排出房间内的毒气。站在画面中央的烟囱下方战斗是比较安全的。消灭敌人后。另一扇被栅栏挡住门终于打开了。进入后来到下一关。

6－7 这里需要向上方前进拿到棋子，当两个平台间距离远时，记得使用切割来缩短距离。绑着气球的敌人可以用幻灯片＋摩擦的方法戳破他们身上的气球，当他们落到地上时就没有什么威胁了。跳到最上方拿到旗子后，消灭出现的敌人，又会出现新的机关。这时玩家仍然要利用墙壁上突出来的砖块作为落脚处继续往上方前进，拿到第二个旗子就可过关。

6－8 来到一个天花板上有铁钉的房间，乔伊进入房间后上方的天花板会渐渐往下压，而画面中央的显示屏上也会显示60秒倒计时，其实这里不必担心，到了最后几秒钟时，加斯敏会来帮助乔伊解除机关的，不过大家的杀敌速度也不能太慢。

兄妹二人来到了最后的房间，女王告诉二人其实这一切都在她的安排之下。并且她也知道乔伊和加斯敏也肯定会把胶片送到她的面前，这样她就能得到永恒的力量了。乔伊兄妹当然不会让女王的计划得逞。女王见二人执意抵抗，便启动了女王机器人准备强夺。乔伊及时带着加斯敏离开了即将崩塌的房间。

6－9 女王机器人的攻击手段有放出追踪导弹、双手放出的火焰和双手拍击，后面两种攻击都比较好躲，而当发出追踪导弹时，就要利用慢放能力将导弹击回，这样才能给女王机器人造成伤害。当女王机器人的腹部承受一定量的攻击时，就会露出一个按钮，利用幻灯片按下按钮，就能使乔伊所在的平台上升，更加接近女王的头部，这时仍然要反弹女王机器人放出的导弹来对它造成伤害。此时的女王女王机器人增加了一招放出光束攻击乔伊的招式，不过在放出光束之前照例会在画面上出现准星，记得躲避。

加斯敏平安无事，正当乔伊高兴地向妹妹跑去时，一道黑色的雷光从天而降击中了乔伊，女王突然出现了。女王告诉乔伊，其实兄妹二人拼死保护的那卷胶片中根本没有什么特别的力量，那只是一个诱饵，其实女王的真正目的就是乔伊自己体内的英雄力量。而之前女王所作的一切，都只是在为刚刚的那一个瞬间——乔伊完全放松警惕的那一瞬间所作的铺垫。

乔伊被刚才的雷电击中，他的英雄力量经从他的身上散去，就连代表他自己的红色紧身衣也失去

了本来颜色。加斯敏担心不已，这时几个BOSS又出现了。原来他们此时也仍然处于女王的控制之下。女王吸收了他们的英雄力量并变身成为了超绝超人。

虽然乔伊身上的英雄力量已经消失，但我们的乔伊并没有放弃！

6－10 **这时会进入一场过场式的战斗，这时无法使用VFX能力，不过只要攻击女王几次就可以进入剧情画面了。**

失去力量的乔伊果然不是女王的对手，女王正要对乔伊下杀手时，这时一个飞碟飞来，女王躲开了，正当女王问是谁时，接着一个胶片飞来，打中了女王。原来是加斯敏。此时倒在地上的乔伊的意识中听到了妹妹和蓝队长的鼓励，竟然奇迹般地再次站了起来，并恢复了英雄的力量！

6－11 **与女王的最终决战。女王的攻击招式比较丰富，其中威胁比较大的是召唤出大量的长矛攻击，对付这招一定要充分利用慢放能力进行躲避。地面上的冲击波距离远，带有残像的突进攻击也一定要小心。女王的HP降到1/3以下后便会分身漂浮到画面中央放出光球攻击，这时要一边躲避光球，一边用幻灯片＋触摸来消除她的分身。**

胜利后，众人看到女王的真面目，所有人都吃了一惊，原来女王的真实身份就是乔伊和加斯敏的母亲纯子！

“乔伊，还有加斯敏，看到你们的成长真是让我感到高兴啊，为了能看看你们我特地从天国请了一天的假呢。”纯子这番话几乎让在场的人都呆若木鸡。

“妈妈！”明白过来的加斯敏一头扑到了妈妈的怀中。

纯子开始向她的孩子们诉说她的过去：“过去的我一直希望成为世人皆知的女演员。幸运的我最终成为了BLUE导演电影中的女主角，在我得知得到了这个机会时，我仿佛到达了幸福的顶峰。而我也像我所想的那样，成为了举世闻名的女演员。但在那之后之后我却遇到了前所未有遇到了低谷，我认为这是上天给予我的考验，我努力想去摆脱这一切，然而我却再也没能活跃在银幕上。结果失意的我在开车前往片场的途中由于精神上的压力导致了交通事故。从那时起我就再也没能醒来。我始终都在与自己进行战斗。你们按照自己选择的路走下去的话，总有一天也会遇到和我一样的困境的吧。在这种时候，能够拯救自己的，就只有坚强的意志了。加斯敏，你似乎已经意识到这一点了。”

“那是当然了，因为我体内也流着妈妈的血啊，爸爸的努力加上妈妈的才能，我肯定能战胜一切困难的。”在孩子的眼中，自己的父母永远是最伟大的。

“老妈啊，你倒是好好说说加斯敏，叫她以后不要再像现在这样冒失吧。要不然以后就嫁不出去了。”一旁的乔伊闷了半天挤出这么一句话……

其他几位英雄们的戏也演完了。

机械警察：“好，我们的任务也完成了就用我的爱枪double9来为你们放响庆祝的礼炮吧。”

杀手汉斯：“真是太美了，就连我也想感受一下这样的温暖呢，不过还是下次再说好了。”

咸蛋女超人：“虽然我的变身时间已经超过三分钟了，不过今天就不计较这个了。”

苍蝇人：“我们的使命完成了，差不多也该回去了。”

纯子向乔伊和加斯敏说道：“你们可要找个时间好好谢谢他们啊，没有他们的帮忙也就不会有今天这个机会了。好，似乎也到了我回去的时间了。”

“什么？等一下，我还有好多话想和妈妈说呢。”加斯敏一下子着急起来。

“别担心，加斯敏，我会在天国守护着你们的。还有乔伊，你偷偷拿加斯敏的零花钱去用还有背着希尔维亚去和别的女孩子约会妈妈可是知道得一清二楚的哦。好了，我要走了，你们两个以后也要健健康康地成长哦！”说罢便消失了。

“哥哥，刚才妈妈说的话……是真的吗？”加斯敏该听到的东西还是听到了……

乔伊：什么？啊……对了，的确是应该谢谢那些帮助过妈妈的英雄们呢，啊哈哈……“

“才不是那个呢？你到底拿了我多少零花钱？块老实交待！”

不知什么时候乔伊的女友希尔维亚也出现了……“刚才的话我也听到了，乔伊！我要你解释！”真可谓是祸不单行……

“妙极了，英雄的荣耀，少女的成长，家庭的温馨，拥有这么多看点，这部电影一定会大受欢迎的，片名就叫《Viewtiful Family 2005》，怎么样？”蓝队长看到这一切，发出了来自一名职业导演内心深处的叫声！

“这个片名……不行吧……”乔伊似乎并不领情……

“就是，这可是人家第一次演女主角的片子，这个片名一点也不酷。换个名字！”加斯敏更是不答应。

这时一阵震动传来，乔伊的手上的V-watch又放出了神秘的光芒，难道又有邪恶势力出现了？正当乔伊为得不到充足的休息而发牢骚之际，加斯敏手中的飞碟也发出了光芒！加斯敏和哥哥一起经历了艰苦的战斗，也拥有了属于自己的英雄力量！并且也能够向乔伊一样进行变身了！

“希尔维亚，赶快把这个场面拍下来！”蓝队长一眼睛中立刻绽放出职业导演的光芒。

“等、等一下，难道还要继续拍下去？”希尔维亚也吓了一跳。

“好吧，就把这部片子当作我走上英雄之路的第一步吧，至于片名嘛……哥哥，你也该知道了吧。”加斯敏一脸坏笑地对乔伊说道。

“那是当然！能够切合如此让人热血沸腾的故事主题的片名只有一个——Viewtiful Joe &Jasmine！”

文 Yakumo 编 胧月

FRONTIER STORIES
—フロンティア ストーリーズ—

2003年发售的美版A·RPG《CIMA:The Enemy》是GBA上一款素质极高的作品。本游戏以出色的谜题设计为人称道，当时没能为大家奉上第一手的攻略，颇为遗憾。好在今年10月27日又推出了该作的日版《开拓者物语》，并得到了日刊31分的殿堂级评价，给现在这个GBA游戏的淡季增色不少。

GBA 开拓者物语
◆MMV◆A·RPG◆预定2005年10月27日◆日版
◆1人◆自带记忆功能◆64M◆4800日元
◆无对应周边◆推荐玩家年龄：全年龄
フロンティア ストーリー

游戏的基本

"守护RPG"的要点



在这个游戏中，我们要做的，是从魔族(CIMA)手中解救出14个开拓民，把他们从魔族的世界平安带回。在其过程中，我们需要注意以下几点：

一、与魔物作战时不要太忘我了，时刻注意保护开拓民的安全。

二、本游戏虽然是动作RPG，不过迷宫中大量的谜题让它很像一款PUZ。我们要面对各种陷阱和机关，同时活用那些拥有特殊能力的开拓民。

三、游戏中的那些陷阱不光会袭击玩家，同时也会袭击开拓民。

四、开拓民的行动方式会根据对玩家的好感度和对敌人的恐惧度发生细微的变化。正确地指挥这些NPC，避免他们受到魔物伤害会提升好感度；相反，被魔物和陷阱攻击过后的NPC，恐惧度也会升高，这样对行动会很不利，尽量避免。

五、每打完一个BOSS后，都需要回列车跟成员对一次话，这样才可进入下一场景。

R键的详细介绍



按下R键后，会出现图中标记的图案。这时按A键可以操作该组4人的移动，按R键操作所有NPC。如果想操作某一名角色，就需要用十字键选择。

操作一览

十字键	角色移动/菜单中光标移动
A键	确定/攻击/长按住可以蓄力，松开后可进行远程攻击
B键	取消/调出正使用角色的道具菜单
L键	观看移动中NPC的状况/切换操纵不同组别的NPC
R键	NPC移动操作(后面详细介绍)
Select	查看地图位置/道具作用注释
Start	调出主菜单

主菜单一览

主菜单的图标依然类似《光明与黑暗》。分别是：

上：对话	下：系统
左：好感度一览	右：组队变更
中：道具栏	

关于武器锻造



达格是一名出色的铁匠。我们利用迷宫中收集到的魔水晶可以让他帮忙强化武器和防具，最多可以进行4段的强化。

关于游戏的操作缺陷

不知道是制作方的失误还是为了提高难度有意为之，游戏中非常容易出现"卡位"的情况。因为游戏里除了玩家直接用十字键控制移动的人物外，其他的人物都不会拐弯，比如主角同志在前面走得正欢，后面的跟班或者那些NPC正在跟墙角做着激烈的斗争……所以，下达指令时，一定要注意精确性。

登场人物一览



亚克·J アーク·J

本作的主人公，17岁，GateGuardian之一。以"守护大家"为信念，作为一名出色的剑士跟威胁人类的CIMA战斗着。



艾薇·F アイヴィ·F

本作的女主人公，16岁，GateGuardian之一。刀子嘴豆腐心，跟随亚克一起行动的战士，内心渴望得到亚克的承认。



杰斯塔·R ジェスター·R

被称作"最强的六人"之一的剑术达人，24岁，GateGuardian之一。除了保护别人的时候外，决不拔剑。

14名乘客

他们拥有各自的特技，对我们的解谜和战斗有很大帮助，所以并不是只会扯后腿的"蛋白质"。



邦罗兹·U ヴァンローズ·U

28岁的剑士，开拓民的首领，精明能干的他被下属广泛地信赖着。Gate吞噬事件发生后，对亚克极度不信任。

特技 移动中能够直接攻击。



菲莉丝·S フィリス·S

14岁，特鲁米亚的女儿，是一位性格坚强的女孩。得益于母亲，擅长制作料理。

特技 能够找到隐藏道具。



爱瓦莉·H エバリー·H

29岁的护士，金的妻子。白衣天使的她是拥有哈利、艾米两个孩子的幸福母亲，总是优先考虑患者的温柔女性。

特技 回复画面内我方角色的HP。



达格·O ダグ·O

68岁的锻冶匠，对武器的锻造很有心得，性格顽固。

特技 强化我方武器和防具。



金·H ジーン·H

32岁的医生，时刻把患者放在第一位，为了工作废寝忘食。

特技 回复画面内我方角色的HP。



蒂雅娜·I ディアナ·I

利可的婚约者，20岁，任性的年轻女孩。后悔跟利可定下婚约，双方约定如果不能顺利到达开拓地就解除婚约。

特技 制作陷阱系道具。



尤拉尔多·D ユラルド·D

45岁，热爱和平的神父。他的话总是充满哲理，是大家的精神支柱。

特技 回复画面内我方角色的HP。



雪莉·Y シェリー·Y

25岁的女剑士，性格开朗的御姐。对亚克和艾薇寄予着期望，很关注他们的成长。

特技 移动中能够远距离攻击。



艾米·H エミー·H

6岁，金和爱瓦莉的女儿。一刻都不肯离开哥哥的胆小女生，基本不会对家庭成员以外的人敞开心扉。

特技 能够在损坏的桥上移动。



特鲁米亚·S テルミア·S

34岁的料理人，菲莉丝的母亲。无论对待谁都很亲切，做出的料理是人间绝品。

特技 制作回复系道具。



伊莉达·O イリーダ·O

56岁，达格的妻子。长年和达格生活在一起的她，最能够理解丈夫的顽固性格。

特技 制作防御系道具。



克罗德·L クロード·L

44岁，列车的车掌。心地善良的驾驶员，勤奋工作的他得到周围高度的肯定。

特技 制作攻击系道具。



哈利·H ハリー·H

8岁，金和爱瓦莉的儿子。擅长探宝，无论跟谁都可以很快成为朋友。

特技 能够通过一些损坏了的地方，并发现隐藏道具。



利可·G リック·G

22岁的魔术师。总是想着在开拓地上开创自己的事业，思想单纯，遇到一点困难就会放弃。

特技 攻击画面内的敌人。

超详细流程攻略

序章

看完一段剧情后，就能看见“行驶在希望田野上的列车”了。车上是第一批搬迁至西方开拓地的移民团，加上身为GateGuardian的男女主人公以及他们谆谆善教的前辈杰斯塔，一共17人。

亚克和艾薇吵完架，接受教育就可以短时间自由活动了，借此熟悉一下操作。跟车内所有人对完话后，回到医生夫妻所在的车厢会发生剧情，接着去问车掌同志为何列车会发生刚才那么剧烈的震动。铁轨前方出现巨大的Gate，将列车向其内部吸引，无论怎样制御都无法停下。完毕后向杰斯塔汇报情况。

列车被Gate完全吞噬，众人走出列车看到的是另一个世界。这里是Gate的内部，也就是CIMA的世界。CIMA将人们吸到这里，为了是获取人类的精神力，特别是精神力中的“希望”。不过CIMA制造的迷宫都是有出口的，所以只要寻找，大家就有希望逃出这个地方。

开始新游戏后，先要给主角起名字。长度最大为5个假名，默认名为“アーク”，不想改名字的玩家选择“けってい”即可。

第一迷宫

地带01

接着就是迷宫中的初次操作试练——把14名乘客全部移动到图02标注的地方，同时亚克和艾薇要守护在魔物出现处前方的窄小通道，以防魔物袭击乘客。



操作方法：按下R键开启NPC列队菜单，再使用R键执行全体移动指令，接着把光标移动到图示处的位置连续三下A或R，等14名乘客全部移动好就OK了。


■02

然后是操纵他们过桥，这种中间断开的桥只要踩机关就可以架接修复了。

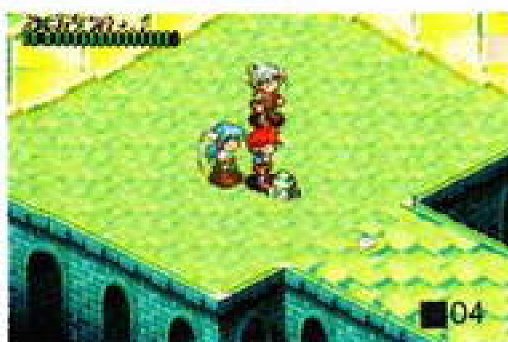
操作方法：走上图03标注的机关，再按之前移动14人的方法把他们移动到桥对面的机关上。


■03

全部过桥后，自己也过去，然后把14人移动到杰斯塔身边的阶梯处，然后自己也走下去。

地带02

走到图04标注的地方，攻击那个突起的开关，就能打开被阻挡的道路。然后在杰斯塔的指点下攻击另一个开关，阻挡下方的CIMA。打掉上方的一个敌人后，通过细细的道路可以获得一把钥匙。把14人移动到右边的阶梯，最后自己进人。


■04

地带03

在这里遇到魔族“Crimson 9”九人之一的拜克。面对强大的敌人，杰斯塔在明知不敌的情况下让亚克和艾薇带大家先走。接着回到地带01，会发生剧情，得知杰斯塔已经被拜克杀害。在拜克的魔力下，亚克和艾薇跟14名NPC全部走散，下面就是寻找这14个人的真正旅程了。

第二迷宫

地带01

击溃图05中的这个红色妖怪，向左上方向走，看到14名乘客之一的哈利。攻击图06和图07的开关，走过架设好的桥和哈利对话。攻击图08的开关后，走上最上方的阶梯入口。


■05


■06


■07


■08


■09


■10


■11


■12

地带02

指挥哈利走到图09所示的位置，就能打开机关。在图10的坑旁边把任意敌人打到坑中，让哈利站在图11处，自己在上方可以获取两个道具。接着让哈利通过图12处的桥（注意：自己不能过去，否则桥会断掉），取得桥对面的钥匙。然后向下方走，进入阶梯。

地带03

在图13处打倒一个机器人可以打开道路，再打倒图14处的两个敌人能打开另一条道路。把哈利移动到图15处可以发现一个隐藏的蝙蝠，打败它。在图16处让哈利站到红色石板上，可以去左边取得一个道具。然后自己站在石板上，指挥哈利过桥。接着再引诱敌人站在石板上，自己过桥。


■13


■14


■15


■16

地带04

这里是一场BOSS战，只有收集齐前面的钥匙才能进入。打这个BOSS必须使用道具雷术(使用闪电标致的道具)，使得自己的攻击变成远程，因为跟BOSS近身战可以说毫无胜算(即便你消耗完了所有道具)。需要注意的是，只要受到了BOSS的一次攻击，雷术就会失效，所以我们要做到的就是无伤打倒它。它的攻击方式有蓝火球、红火球和冲撞三种，蓝火球和冲撞有效距离很小，不会构成什么威胁。需要注意的就是它发出的红色火球，及时躲开就可以。

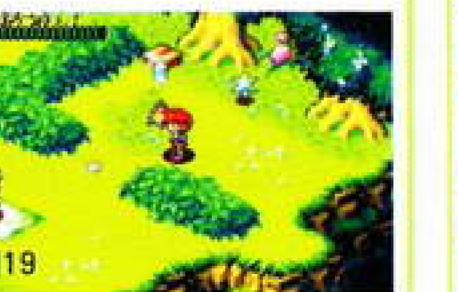
第三迷宫

地带01

让哈利走到图17的石板上，接着让主角进去攻击机关，左上方的同路打开。攻击图18处的突起机关，在图19处让哈利踩上石板，进去打倒蓝色机器人，进左上方的树洞。


■17


■18


■19

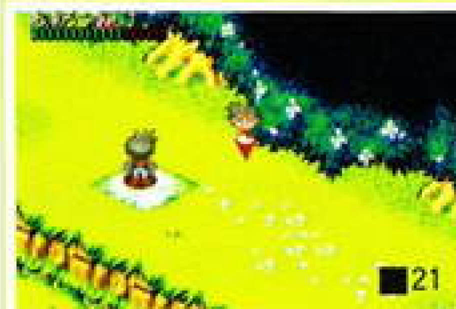
地带02

让哈利站在图20的石板上，主角进去攻击机关。向右下走，打败两个敌人可以解除下一个机关。


■20

地带03

让哈利站在图21处的石板，主角过桥便可解救被困住的邦罗兹。救下后不要急着过桥，攻击图22的机关，然后再过桥。(注：在此过程中不可让哈利离开石板。)进入左上方的树洞到达下一区域。


■21


■22

地带04、地带05、地带06

在桥上会发生剧情对话，接着4个人会分成两组行动。

邦罗兹和艾薇部分：先让邦罗兹踩在图23的(1)处，艾薇踩在(2)处。接着在图24处让艾薇踩上石板，邦罗兹进去打败一个敌人并拿到钥匙。过桥进树洞，再攻击下一区域的机关。

亚克和哈利部分：让亚克和哈利分别站到图24与图25的两处蓝点，过桥后，再分别站在图26的蓝点上，等敌人踩在红点上后障碍物会被清除。再向左过桥，进树洞。

两组人员终于汇合了，分别攻击图27、28、29三处的机关，进入右下的树洞。


■23


■24


■25


■26


■27


■28


■29

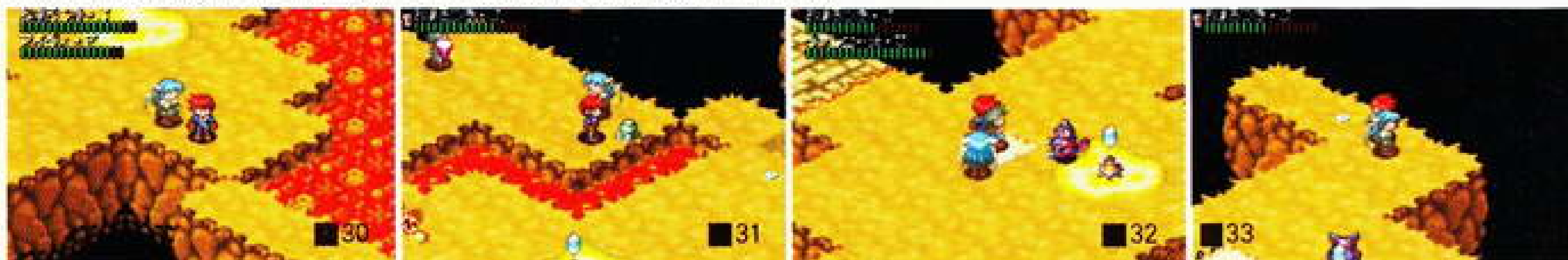
地带07

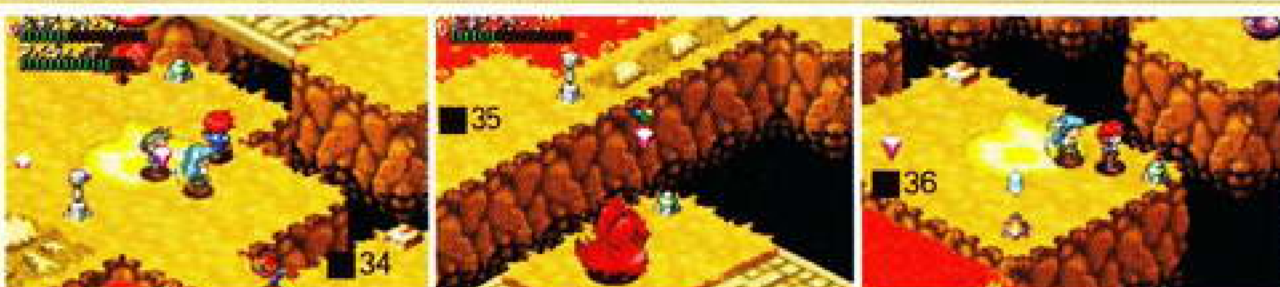
又是BOSS战。这一战的BOSS依然有难度，比较好的打法依然是使用雷术，慢慢把BOSS磨死。其实这里有个"邪道"打法：BOSS分身变成两朵花后，先不要攻击它们，只顾逃跑便可——这两朵花居然会自相残杀！蓝色的花会先把红色的花打死，少了一个敌人后就轻松多了。

第四迷宫

地带 01

打倒图30处的机器人可以解开开关，攻击图31的机关。向右前进，把邦罗兹派遣到图32出的桥边，哈利站在石板上。将敌人引诱上石板，主角也赶快站上去，桥接通了！赶紧让邦罗兹过桥站在对面的石板上，主角则到图33处打掉机器人开启机关。





地带 02

依次攻击图34、35处的开关，过桥救出艾米。然后攻击图36处的开关，进入下一层。

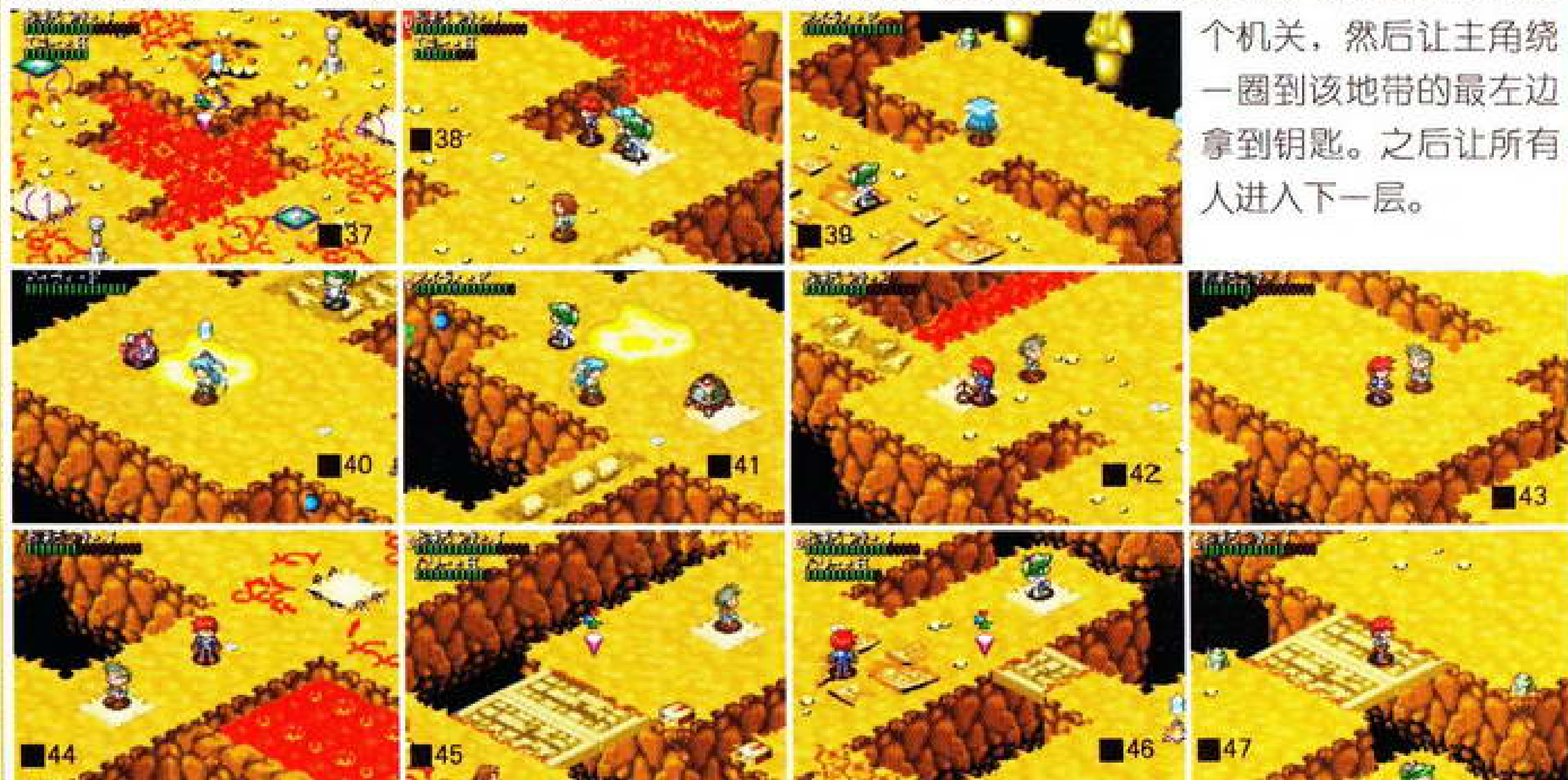
地带 03、地带 04、地带 05

这个地方的谜题比较麻烦，如图37所示。先让一名队员站在(1)上，一名队员站在(2)上，第三名队员站在(3)上，主角站在(4)上。完毕后，控制站在(1)和(2)的队员绕过上方的道路跟主角汇合。接着，让艾薇和艾米站在图38的石板上，同时让邦罗兹和哈利通过路障。这时，艾薇和艾米会被传送走，进入分支。

艾薇和艾米部分(地带04)：先攻击图39处的开关，再打倒图40处最左端的敌人。控制艾薇用枪把图41中的这个CIMA打到图中的石板上，向下打死一个鱼形状的敌人，新路开通。把上方场景中的敌人全部扫清后能够继续前进。

亚克、邦罗兹、哈利部分(地带05)：让一个人站在图42的石板上，全员通过后一直往上进入下一层。在下一层，打倒图43处的敌人，再让主角踩在图44处的(1)，队员过去站在(2)，打倒下一场景的敌人，道路打开。

接下来的操作有些麻烦。让哈利站在图45的石板，艾米站在图46的石板，待两人站好后，指挥主角和邦罗兹通过图45中架设好的桥，再让艾薇通过图46中的桥，这样两组人员终于汇合。攻击图47中的两个机关，然后让主角绕一圈到该地带的最左边拿到钥匙。之后让所有人进入下一层。



地带 06

被这关BT良久，终于可以见BOSS了。这个BOSS让一条巨龙来对付主角。龙的第一形态不难对付，先把地图左下方的龙尾打掉，然后收拾龙头旁的两条小龙。接下来BOSS每回会抛下几把剑，捡起镶有蓝宝石的剑才能对龙头造成伤害，并且每次受到攻击后都需要再捡一次剑才行。总之打这个BOSS需要的是耐心，打一下是一下，毕竟它的攻击不难躲避。(需要注意不能被龙口中的火柱喷到，一击必杀的。)

第五迷宫

地带 01

攻击图48处的开关，让3名队员站在图49处的地板上，过桥可以得到一件道具。在图49下方打倒一个敌人能拓出道路，进入下一层。


48 49

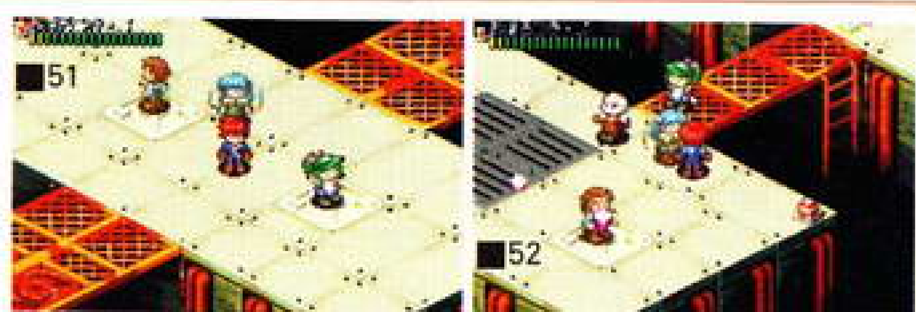
地带 02

指挥哈利和艾米走到图50处的位置，架设好桥后，先不要急着返回。让主角去营救达格，同时攻击达格身边的红色开关。让主角带着达格回到桥的另一边，再让哈利和艾米返回。接着一直向上走就可以进入下一层。


50

地带 03

如图51所示，让4名同伴踩好两处凸起的地板，主角过桥踩好桥对面的地板，再让4名同伴过桥。打倒左边的一个敌人，铁网桥的通道会打开。过桥，如图52所示，随便让一名角色站在突起的地板上，地上会出现一个红色开关，攻击它。另一侧的通道畅通后就可以进入下层。


51 52

地带 04

如图53所示，攻击开关，并在桥旁边打死一个敌人可以开启另一个机关。在图54处，攻击开关；接着在图55处，攻击开关。这三个开关都开启后，该地带左上方的道路便可以通过了。


53 54 55

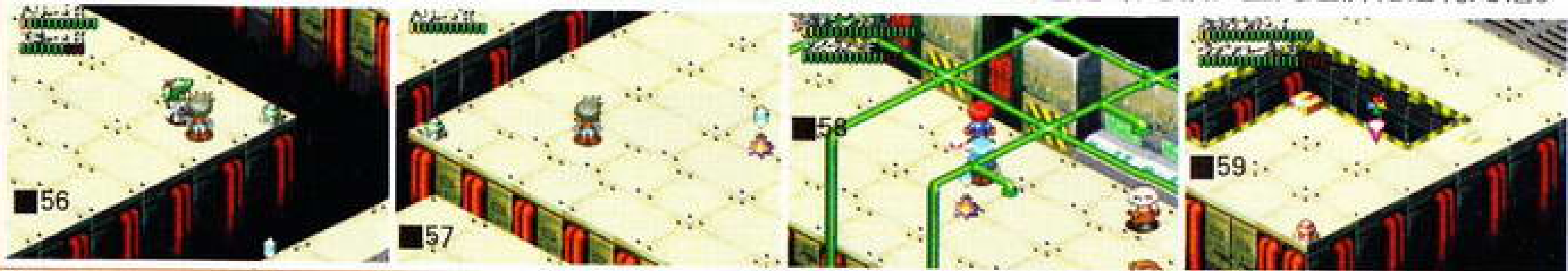
地带 05，地带 06

该地带又有损坏的桥，指挥哈利和艾米通过并踩在中心地板上，右上方的道路会变畅通，上去攻击一下机关。可哈利和艾米却在返回的途中从桥上掉下去。接下来的是分支，玩家需要暂时操作哈利和艾米。

哈利和艾米部分：攻击图56处的开关、57处的开关和这个场景内的三个敌人也都要攻击。打完后，将艾米移动到断桥的旁边，会发生剧情。这里有一把钥匙，一定要取得。

亚克部分：打倒图58处的一个敌人，会触动机关。在图59处的右边打倒一个敌人，然后去攻击红色开关，进入下一层。

两组汇合，先控制亚克打倒两个敌人以开启同路，然后让邦罗兹或达格踩地板，亚克过桥和哈利对话。


56 57 58 59

地带 07

BOSS战，一如以往的高难度。这条龙的移动速度飞快，我们需要注意的就是不要被它的冲撞削减了HP，它的火球不算很难躲。耐心与毅力吧，人品一爆发就过去了……(−_−)



第六迷宫

地带 01

在图60处，将铁皮打到凸起的地板上，以阻止雪球。再攻击图61处的红色开关。在图62处攻击雪里钻出的敌人可打开通路，进入下一层。


60 61 62

地带02

如图63，把铁皮打到凸起的地板，并攻击一下红色开关。下一个场景的铁皮也如法炮制，前方打倒一个黄颜色的敌人。在图64处攻击一个敌人开启通路，攻击图65处的红色开关。打倒最后的两个敌人就能进入下层。



地带03

在该层遇到了邦罗兹，同时可以去救护士爱瓦莉。在图66处把敌人打落深渊会出现一条隐藏通路，沿路而去发生剧情对话。接下来控制艾薇把另外三名乘客带到地带03跟亚克汇合。这时可以学会编队，把邦罗兹或者达格跟爱瓦莉编一队。打倒图67处的两个敌人，继续往左上走，攻击图68处的红色开关。然后让NPC踩图69处的石板，让亚克绕一下攻击同图中的开关。



地带04

先攻击图70处左边的开关，然后攻击右边的那个。浮板会变成红色，抓紧时间乘上去，随着浮板到达下一个房间可以获得钥匙。接着乘浮板返回，攻击图70左边的开关，让5名NPC坐上浮板，再攻击右边的开关。等5名NPC到达对面后，自己再乘浮板过去。需要注意的是，在浮板飞到图71上面那个开关旁时，看准了攻击一下，不然路是不会开的。



地带05

BOSS战。这个BOSS比起上面两个迷宫的反而要简单不少，只要使用好雷术，避免近身战，就可以轻松获胜。

第七迷宫

地带01

当浮板上飞到如图72所示位置时，可打开上方的道路，进去攻击红色开关，再按原方法返回。把图73处凸起地板上的敌人打倒，炮台会停止攻击（自己不要踏上去）。



地带02

图74中，攻击开关，并让4名NPC踏上石板；同时在图75中，攻击开关，让剩下的1名NPC踏上石板。这样中间的桥就会架设好，让亚克度过救下雪莉。打倒几个敌人，然后向左下走。



地带03、地带04、地带05



这里出现了两条岔路，我们的人又开始分组——邦罗兹、达格和雪莉决定先向右走，剩下的人向左。

邦罗兹部分：打倒一个怪物会出现通路，向下开启红色开关，进入下一层。自己先踩在凸起的石板上，让雪莉和达格过桥。

亚克部分：图76中，先让亚克走上下方的石板（如果是两女则无法开启），接着亚克到上面的石板处清理掉敌人。返回继续踩住下方石板，让爱瓦莉和艾米踏上方的石板，把邦罗兹派到图77的位置站好。亚克依然不要动，让爱瓦莉和艾米回来汇合，再一起走到邦罗兹身边。打倒一个蛋壳状敌人，进入下层。

又是传说中华丽无比的汇合。当然不能撇下邦罗兹不管，先想办法让他过桥。把这个场景中三个角落的红色开关打开，再让5名NPC站在中央石板，亚克过桥跟邦罗兹对话让他归队。进入下一层。

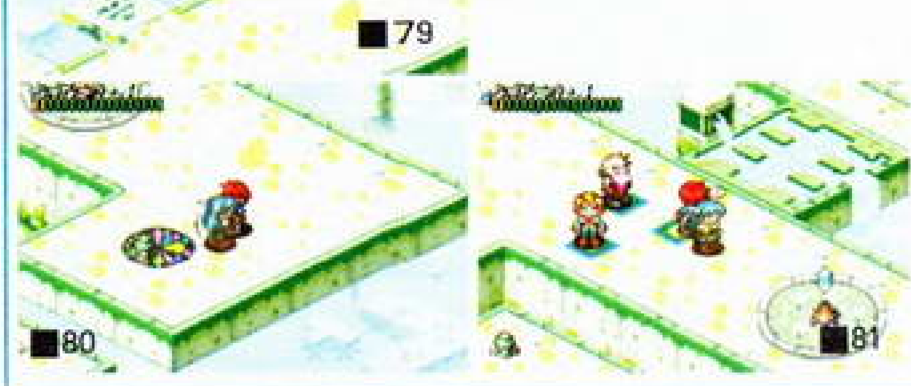
地带 06 哈利和艾米走过图77的桥，两人一起踩在石板上可开启机关并取得上方宝箱里的钥匙。在他们踏着石板的时候，抓紧时间通过78的机关，攻击图中的红色开关后返回到中央。抓紧时间把哈利和艾米也撤回中央，不然很容易死掉。汇合好后向下进入地带07。


■77 ■78

地带 07 BOSS战。这个BOSS本身不强，可比较无耻地用剑围出一个小场地，碰到这些剑会受伤。比较好的打法是打一刀跑，在BOSS准备冲撞的时候做一个“引诱”的动作——向一个方向跑，接着赶紧回身。

第八迷宫

地带 01 让NPC踩上图79的石板，控制亚克顺着桥小心走过去开启红色开关，接着返回。绕到图80所示位置开启红色开关，把人物分成3组踩住图81所示机关，进入下一层。


■79 ■80 ■81


■82 ■83

地带 02 先让哈利和艾米站在损坏的桥后面的石板上，亚克去图82的地方救下神父，并且要开启红色开关外加打倒一个敌人。然后在图83显示的位置把一个敌人打进中间的大坑，右边原本封闭的路会打开，度过窄路就可进入下一层。

地带 03 亚克先乘坐浮板到图84所示位置开启红色开关。浮板返回的时候，在图85中，跟中央平台相接时立刻走上去，平台左边的开关控制浮板的轨道，右边的开关控制浮板的启动。(这部分看上去简单，实际操作还是比较要求精度的，多多练习吧。)将NPC全部先送到目的地，然后自己过去，进入下一层。


■84 ■85

地带 06 BOSS战。这个BOSS实在比较猥琐，满天乱飞，要亚克追上去用刀砍是怎么也碰不到它的。比较好的打法是等它对亚克放岩石，用刀可以把岩石砍回去，还是耐心吧。毕竟它的攻击都很好预见，不会中的。

地带 04，地带 05 没走多远，4个CIMA猝不及防地把雪莉、哈利和神父带走。


■86

雪莉分支：在出现CIMA的第一个房间，让哈利和神父踩着下方的石板，雪莉到左边开启红色开关。接着继续前进，打死两个鱼妖，到达下面房间，进入下一区域。

亚克分支：打倒几个蛋壳怪，拦路的机关会自动打开。接下来的解谜有些麻烦，如图86所示，得把敌人先引到红色钮上，自己去踩绿色钮。为了防止敌人被NPC误杀，先把大伙调远一点。不过艾薇也是有可能的，好在敌人的数量无限，多试几次就行。顺着小路打开红开关，一座新桥架好。按原路返回，过桥。

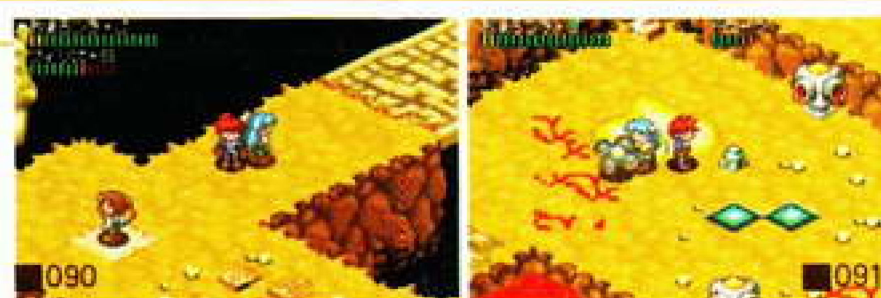
接下来又是合流的戏。让5名NPC站在房间中央凸起的石板上架好桥。亚克过桥和雪莉对话，完了后再去上方的房间打倒几个CIMA，得到钥匙。

第九迷宫


■87 ■88 ■89

地带 01 如图87，先开启红色开关，下面的路障就会解开。再开启图88的开关，打倒图89处的一个隐藏敌人可以开启另一个路障，进入最左边的房间。

地带 02 让所有NPC站在如图090的位置，自己去091的地方开启开关。机关启动后，左上救下菲莉丝。然后向右，踩下图091里的两个绿色钮，进入下层。

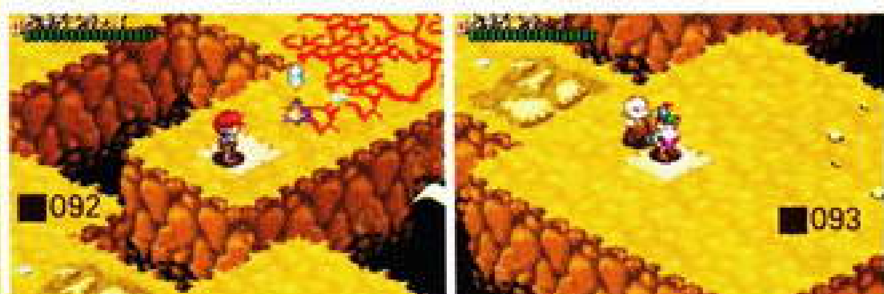

■090 ■091

地带03 把场中非传送点出来的敌人打完即可顺利到达下层。

地带04，地带05 这里发生剧情，亚克、菲莉丝和达格与众人分开。

亚克分支：进第一个矩形的房间，用三个人分别踩水平走向对角线上的三个绿色钮，之后就能前进了。接下来，让两名NPC踩住石板，亚克到上方的房间得到一把钥匙，不要急着回去，再让亚克踩在图092的位置，指挥一名NPC踩在图093的石板(另一名NPC仍然踩在原来的石板不要动)。这时才可以让亚克回去。

艾薇分支：让NPC踩着石板，艾薇开启开关(如此循环几次)。需要注意的就是这里的石板都需要两名以上的角色才能踩动，别的并不难


092
093

地带03 BOSS战。图094的位置是一个"活点"，站在这里，两条龙的攻击都无法打到亚克，用蓄力攻击打掉上面一条龙。只要打死一条，另一条就很好对付了。


094

第十一迷宫

地带01 如图101所示，把所有的人集中在路障的前面，然后下达向路障对面移动的命令。每当乘着浮板的"垃圾桶"过来一次，我们就能过去几个人，如此2～3次就可以完全通过了。


101

地带02，地带03，地带04

邦罗兹分支：在图102处可以得到钥匙。图103的机关需要自己分两组站在绿色钮上，再把敌人引诱到粉红色的钮就能解开。

亚克分支：在地带02时没有需要特别注意的，不需要NPC的配合就可以解开所有的机关，只要一直向前走，看着提示就OK了。进到下一层后，在第一个房间打败两个蛋壳敌人就能解开一个机关，指挥哈利和艾米通图104的坏桥，之后让亚克走到图105位置，让所有NPC也到达这里。之后向右上走进入下一层。

合流。这个地方虽然机关不难，但人物分成两批，操作起来特别麻烦。所以坚决不要用R键图省事地全选了移动，各个角色卡来卡去的很恼人，冷不丁什么时候就挂了，让你手忙脚乱。


102
103
104
105

第十迷宫

地带01 这是一条大路的浮板路，我们应该很熟悉了。只要先让NPC们上浮板，亚克启动开关，自己和艾薇再快速站上去就行了。浮板走完后，让NPC踩在图095的石板上，亚克向右上方走得到一个道具。再在096处攻击上面的一个红开关。


095
096

地带02 这里要做的就是抢时间！尽快干掉能够干掉的敌人，路就会依次展现出来，不然魔术师很快就会死掉。

地带03，地带04 就在即将进入次层时，一只CIMA出现把艾薇等四人传送到了其他地方。

艾薇分支：在图097干掉一个敌人继续向前，让另外3名NPC站在在图098处的石板上，艾薇过桥取得钥匙。

亚克分支：攻击图099的两个开关后前进。如图100的地面会发生裂痕，连续两个人通过会造成坍塌，所以得等一个人过去，裂痕恢复之后，才能再过一个人。


097
098
099
100

地带05 汇合之后就是BOSS战。本BOSS依然不能采用肉搏方式，依靠蓄力的远程攻击吧。

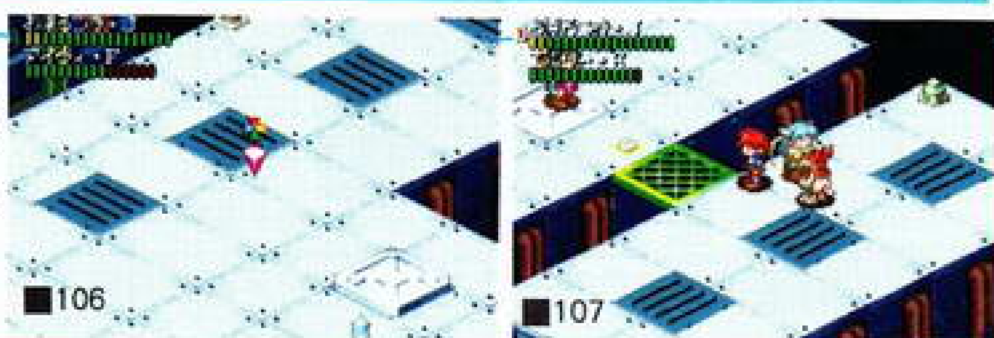
地带 05

BOSS战。这个BOSS的攻击带半跟踪效果，然而毕竟单调，不难回避，用蓄力攻击看准了打吧。还有老经验，不要想着速战速决，稳扎稳打才是正途。

第十二迷宫

地带 01

站在图106的石板上可以让后面的三个炮台失效，先让NPC全部通过。让NPC站在图107处，控制主角攻击该图中的红色机关。向上走到达下一层。



■106 ■107

地带 02，地带 03，地带 04

达格感觉到伊莉达的存在执意只身寻找。

达格分支：这个分支只有一个地方需要注意，就是在图108处需要引诱敌人站在橘色钮上开启机关。

亚克分支：这个分支同样，在图109处任意三名角色同时站在绿色钮上。在图110处，需要按照中、上、下的顺序来击打红色关卡，否则无效。参照图111，下方的路障在浮板飞过来时会解除，攻击一下红开关。



■108 ■109 ■110 ■111

地带 05

在这里跟达格夫妇汇合，向左上的门走，进入。



■112 ■113 ■114

地带 06

发动群众在图112处站好，会出现一个红色开关，攻击它。让哈利或艾米传说图113处的铁网，拿到钥匙。在图114处，让NPC先踩下面的石板，然后任意指定两组人站到对面的石板上。



■115

地带 07

BOSS战。本来BOSS是三个火车头，如图115铁轨边的指示灯可以预知火车在哪出现。灯不亮的，下一回合该条铁轨不会有火车；灯亮的，火车将从这里驶过。

第十三迷宫

地带 01

本关敌人的血比较厚实，不容易打得动了，所以进来以前还是跟达格升级一下武器会比较好。在图116里的这个石板，在我方队员没有全部过来时，自己不能去踩，同时也不能让敌人踩上。否则前面的一块凹地就会生出钉子，扎得那些NPC遍体鳞伤。等到NPC全部过了钉板，再让亚克踩上，指挥NPC过路障。然后趁敌人踩在上面的时候，自己也走过去。接下来的解谜也比较变态，不愧是后面的迷宫了。请大家仔细看117和118两张图，这里的过法如下：

一、先让NPC集中在117的石板上；二、亚克走到118里，攻击开关；三、让NPC其中的一组过117的路障到对面；四、重复第二步；五、重复第三步；六、重复第二步；七、这时留一组人站在石板上，亚克先到对面；八、亚克攻击117中的开关；九、让最后一组人过来。



■116 ■117 ■118



■119

地带 02

乘浮板从左边到右边，开启开关。随后依然依靠浮板开启另两处的开关，进入下一层。

地带 03

照旧是哈利和艾米度过坏桥开启机关，救出被困住的金。

地带 04

利可支线：没什么可多说的，注意在图120处把铁皮推上去，在小房间里取得钥匙。



■120

地带 05，地带 04



■121 ■122

亚克支线：在图121所示处，将敌人打进方形大坑可获得一件道具。图122处的机关依然需要把敌人引诱过来踩红色钮。

让魔术师和亚克一行同时踩下两处石板机关，等亚克过桥后就可以控制他开启两处红色开关了。

地带 06

BOSS战。

第十四迷宫

金带着家人暗地逃跑，这时我们暂时控制他。

地带 01

这一层按部就班地走就可以了，后面地上会有裂痕，不要连续在上面走。

地带 02

这里需要注意的是图123中绿色石板的使用。先让金踩住该处，把家人送到桥对面。然后自己站在桥边，趁CIMA踩到石板的短短的时间内冲过去。在图示124处，需要把该敌人打进左边的深坑，然后去右边开启开关，这样才可通行。



■123



■124

地带 03

这个金原来是个冒牌货，现出真身后扬长而去。人物切换成哈利，继续冒险。左上方的两个绿色石板都要用铁皮帮忙压住，之后就可以顺利进行了。

地带 04

图125所示，让艾米通过坏桥踩住绿色石板，哈利和金对话后顺便打开金身边的红色开关。然后让一家人围到特鲁米亚身边。

主角又转为亚克，不放心医生一家的他们也追进了第十四迷宫，路线和刚才金的一模一样，就不多说了。在地带04大家汇合，接着一直向右。



■125

地带 05

如图126，亚克留在这里守候开关，直到把所有人都送到第二截桥为止。当然127处的开关也是要这样操作的。 图128处让NPC踩住石板，亚克进入房间开启开关并取得钥匙。


■126 ■127 ■128

地带 06

BOSS战。硬仗，没有什么多说的，多准备点血瓶吧……

第十五迷宫

地带 01

这里刚开始有3条岔路，先分别走旁边两条，开启机关后中间的桥才能接好。

地带 02

让亚克乘浮板站在图129的位置，同时让所有NPC站在从右边的桥上通过并踩住桥对面的石板。图130处的大坑仍需把敌人打进去才可解除机关。


■129 ■130

地带 03

没什么可多说的。需要注意，该迷宫中敌人强大的攻击力会对某些防御力薄弱的NPC造成巨大伤害，不注意保护的话瞬间就会Game Over。

地带 04

这里有等待救援的车掌。从上边绕上去把有威胁的CIMA解决掉，再回到前面开启机关。

地带 06

BOSS战。决战前的最后一个普通迷宫的BOSS战，不用吝惜自己的道具，该用的都用上吧。蓄力的远程攻击依然有效。

地带 05

哈利在图131处取得本关的钥匙。


■131

最终决战



14名乘客都已安全救出，火车的铁轨也架设完毕。最终战役是BOSS战的合集，本作中BOSS战的高难度差不多已经让我们神经麻痹了，所以对比起前面的迷宫，可介绍的东西反而不多。把所有人分成五组，每组都要有一名战力稍强的人领队(这个根据玩家对角色的强化情况定)，每组都要应对一个BOSS。全部打完之后就面对最终BOSS——杀死杰斯塔的拜克。这个BOSS体型巨大，好在攻击速度不快，一边躲一边打吧。(想必玩家打到这里已经对"保护"的概念熟悉到非条件反射的状况了。)打败他后就能观看结局了。

文 香格里拉 编 铭风

《超级碧奇公主》补完研究

《超级碧奇公主》作为一款难得的美女救英雄的游戏，一定吸引了众多玩家前去尝试吧。通关后，虽然成功的救出了马里奥，但是游戏还没结束。关卡中的各种收集品和一些隐藏的要素还是很丰富的。这次就让我来为大家详细讲解一下。

关于物品的收集

相信关于物品和关卡中小蘑菇的收集一定是玩家最关心的吧。收集游戏中的所有物品是游戏的最大挑战了。其实你不用怕遗漏掉关卡中的物品，在你从管道或门进入一个新场景时，如果除了管道声外还听到很清脆的音效的话，说明你进入的这个场景有可供收集的物品(比如你重新游戏时，进入关卡1-1的第2个场景你就会听到)。反之没有音效的话就不用到处寻找了。用这个方法可避免遗漏收集品。

关于潜水关卡

很多人都以为控制潜水艇就只能躲避，但你玩到后期会发现潜水关中有一些挡路的砖块，如果不将这些砖块打掉是获得不了里面的金币的。会这样因为潜水艇是可以攻击的，不过要用到麦克风。这个在上次攻略里没提，本人就特地说一下。

关于最终关

本人顺着攻略打，但却发现进入不了最终关。十分纳闷，跟好友沟通后才发现我没有满足进入最终关关卡8-6的条件，所以就不能和库巴战斗。而进入这个关卡的条件就是救出前面关卡中的所有蘑菇小子。

赚钱方法

就如上辑攻略中所说的，在关卡5-2一开始飞上的那两个乌龟群里骗金币的确就是最好的方法了。不过大家还是要注意方法，有时候搞出来的是水晶和HP。其实还有个不错的赚钱方法，那就是在每个关卡的终点，当你的HP和能量都是满的的时候，撞出能够获得50金币的星星会有一定几率变成桃子，一下子获得777个金币！

商店的物品

商店的物品很多都需要流程达到一定程度后才会出现。而拼图和一些高等级小游戏，需要购买了低等级才能继续购买。各位玩家不要心急。而当你通过所有迷你游戏的所有等级后，商店会出现“エンドレス フィーバー”这个物品，能让你能量无限。在“おまけ”选项中可以开关。

关于二周目

通关后会获得冲刺乱打的能力，同时每个关卡新出现三个隐藏关。不过除了第一大关的隐藏关外，其他的关卡需要你再干掉一遍BOSS才能开启。包括隐藏关卡，其他的关卡中也会出现新的拼图和音乐供收集(后文会例举)，努力收集全吧。

怪物图鉴

游戏中的怪物都很好碰到，加上BOSS的话一般的玩家都能完成大部分图鉴。不过游戏中是有隐藏怪物出现的，在关卡关卡2-5，关卡5-5和关卡6-4这三个关卡中，有提示砖块会提示你这里有“☆的特殊敌人出现”。此时玩家要做的就是反复进出这个关卡，有一定几率会碰到。(关卡2-5关水里游的那个戴墨镜的俨然就是“传说的斯塔菲”啊！)

全隐藏要素收集

游戏中的隐藏要素除了每个关卡中的三个蘑菇人外，还有拼图和音乐。上辑的攻略已经为大家列出了一周目中能够获得的相关物品。这里就为大家列一下在二周目中每个关卡能收集到的拼图和音乐，还有高等级的小游戏。

ランタッタ平地



关卡1-1：拼图E-1、拼图F-1、クッパの別墅2
关卡1-2：拼图E-2、拼图F-2、平地M
关卡1-3：拼图E-3、拼图F-3、イベント
关卡1-4：拼图E-4、拼图F-4、のうりょく
关卡1-5：拼图G-1、拼图H-1
关卡1-6：通过后使关卡2的新关卡出现
关卡1-7：拼图G-18
关卡1-8：拼图G-19
关卡1-9：拼图G-20

モーリの森



关卡2-1：拼图E-5、拼图F-5、モーリの森
关卡2-2：拼图E-6、拼图F-6、ずかん
关卡2-3：拼图E-7、拼图F-7、ピーチボイス2
关卡2-4：拼图E-8、拼图F-8、ピーチボイス3
关卡2-5：拼图G-2、拼图H-2
关卡2-6：通过后使关卡3的新关卡出现
关卡2-7：拼图G-21
关卡2-8：拼图G-22
关卡2-9：拼图G-23

ヒュードロ的房屋



关卡3-1：拼图E-9、拼图F-9、ヒュードロM
关卡3-2：拼图E-9、拼图F-9、ピーチボイス4
关卡3-3：拼图E-9、拼图F-9、ピーチボイス5
关卡3-4：拼图E-9、拼图F-9、ゲームオーバー
关卡3-5：拼图G-3、拼图H-3
关卡3-6：通过后使关卡4的新关卡出现
关卡3-7：拼图G-24
关卡3-8：拼图H-17
关卡3-9：拼图H-18

ムカム火山



关卡4-1：拼图E-13、拼图F-13、ムカム火山
关卡4-2：拼图E-14、拼图F-14、パズルせんたく
关卡4-3：拼图E-15、拼图F-15、パズル1
关卡4-4：拼图E-16、拼图F-16、パズル2
关卡4-5：拼图G-4、拼图H-4
关卡4-6：通过后使关卡5的新关卡出现
关卡4-7：拼图H-19
关卡4-8：拼图H-20
关卡4-9：拼图H-21

スイスイビーチ



关卡5-1：拼图E-17、拼图F-17、スイスイM
关卡5-2：拼图E-18、拼图F-18、カッサーのゆめ1
关卡5-3：拼图E-19、拼图F-19、カッサーのゆめ2
关卡5-4：拼图E-20、拼图F-20、ミニゲームせんたく
关卡5-5：拼图G-5、拼图H-5
关卡5-6：通过后使关卡6的新关卡出现
关卡5-7：拼图H-22
关卡5-8：拼图H-23
关卡5-9：拼图H-24

シクシク冰山



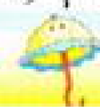
关卡6-1：拼图E-21、拼图F-21、シクシクM
关卡6-2：拼图E-22、拼图F-22、キノピオジャンプ
关卡6-3：拼图E-23、拼图F-23、キノピオキャリー
关卡6-4：拼图E-24、拼图F-24、キノピオショット
关卡6-5：拼图G-6、拼图H-6
关卡6-6：通过后使关卡7的新关卡出现
关卡6-7：キノピオジャンプLV.8
关卡6-8：キノピオキャリーLV.8
关卡6-9：キノピオショットLV.8

スカイーザールンルン



关卡7-1：拼图G-7、拼图H-7、スカイM
关卡7-2：拼图G-8、拼图H-8、タッチペンステージ1
关卡7-3：拼图G-9、拼图H-9、タッチペンステージ2
关卡7-4：拼图G-10、拼图H-10、エンディング
关卡7-5：拼图G-11、拼图H-11
关卡7-6：通过后使关卡8的新关卡出现
关卡7-7：キノピオジャンプLV.9
关卡7-8：キノピオキャリーLV.9
关卡7-9：キノピオショットLV.9

クッパの別墅



关卡8-1：拼图G-12、拼图H-12、別墅M
关卡8-2：拼图G-13、拼图H-13、クッパ2
关卡8-3：拼图G-14、拼图H-14、クッパ3
关卡8-4：拼图G-15、拼图H-15、スタッフロール
关卡8-5：拼图G-16、拼图H-16
关卡8-7：キノピオジャンプLV.10
关卡8-8：キノピオキャリーLV.10
关卡8-9：キノピオショットLV.10



文 NDSBBS H2饭の多，NW旅团 红丽 编 铭风

《游戏王 对战怪兽GX 目标是对战之王！》研究补充



相信经过上次的攻略，大家都能顺利通关了。“《游戏王》系列”的最大魅力便是收集那种类丰富的卡片了。这次就为大家列一下所有卡包的出现方法。同时将上期未刊登的谜题来一次补完。

（注：进入蓝宿舍的方法请见问题地带。）

全卡包资料一览

编号	卡包名	出现条件	部分注目卡片
1	スタンダード1－A	初期出现	死者苏生、落穴、地割
2	スタンダード1－B	初期出现	强欲之壶
3	スタンダード2－A	初期出现	人造人、过早的埋葬、强夺、热带低气压
4	スタンダード2－B	初期出现	激流葬、限制解除
5	スタンダード3－A	第1年10月的第4周后	地貌构成、自律行动单位
6	スタンダード3－B	第1年11月的第4周后	天界王斯纳特、名工虎铁、 地狱将军
7	スタンダード4－A	第2年1月的第4周后	死者转生、创世神、冰帝
8	スタンダード4－B	第2年2月的第4周后	炼狱魔术师、闪电旋涡
9	スタンダード1－C	第2年3月的第4周后	心变、魔法弹射台、盗贼的七道具
10	スタンダード2－C	第2年4月的第4周后	注射天使、天空骑士、一刀两断侍、纤维壶
11	スタンダード3－C	第2年5月的第4周后	吸收盾
12	スタンダード4－C	第2年6月的第4周后	电子终结龙、电子龙、电子双生龙、奇迹的融合
13	効果モンスターの反乱	称号“优秀决斗者”以上，阅读过“チュートリアル”里的“效果モンスター”；或者召唤过效果怪兽5次以上。	圣魔术师、食人虫、三眼怪 、黑森林女巫、未来壶、雷龙、杀人蛇、变形壶、企鹅战士
14	フィールドチェンジ	称号“优秀决斗者”以上，阅读过“チュートリアル”里的“フィールド魔法”；或者使用过场地魔法。	天空的圣域、传说之都亚特兰蒂斯、摩天楼
15	装备品の山	称号“优秀决斗者”以上，阅读过“チュートリアル”里的“装备魔法”；或者使用过5次以上的装备魔法。	团结之力、魔导师之力、恶魔之斧、过早的埋葬
16	融合のすすめ	称号“优秀决斗者”以上，阅读过“チュートリアル”里的“融合モンスター”；或者使用过“融合”。	恶魔弗兰肯、青眼的究极龙
17	召唤の仪式	称号“优秀决斗者”以上，阅读过“チュートリアル”里的“仪式モンスター”；或者使用过仪式召唤。	大邪神、天界王、纳祭之魔
18	永远の陷阱	称号“优秀决斗者”以上，阅读过“チュートリアル”里的“永续魔法”；或者，使用过永续魔法和永续陷阱。	王宫的通告、王宫的敕命、超重力之网、生死呼声、金属反射史莱姆
19	魔法のすすめ1	称号“优秀决斗者”以上，阅读过“チュートリアル”里的“魔法”；或者使用过5次以上的通常魔法。	神鹰羽根扫、闪电雷击、光之护封剑、替罪羊、手札抹杀、成金葛布林、热带低气压、抹杀的使徒
20	魔法のすすめ2	称号“优秀决斗者”以上，阅读过“チュートリアル”里的“魔法”；或者使用过速攻魔法。	心变、黑洞、旋风、大岚、押收、增援
21	陷阱のすすめ1	称号“优秀决斗者”以上，阅读过“チュートリアル”里的“陷阱”；或者使用过5次以上的通常陷阱。	攻击无力化、魔法弹射台、和睦的使者
22	陷阱のすすめ2	称号“优秀决斗者”以上，阅读过“チュートリアル”里的“陷阱”；或者使用过反击陷阱。	落穴、盗贼的七道具、补充要员、英雄标记

编号	卡包名	出现条件	部分注目卡片
23	エキスパート1	称号“优秀决斗者”以上。	熔岩魔神、XYZ、魔镜导士、X、Y、Z、XY、XZ、YZ
24	エキスパート2	称号“优秀决斗者”以上。	超魔导剑士、魔导战士、魔导科学家、异次元女战士、熟练的黑魔术师、同族感染病毒
25	エキスパート3	称号“优秀决斗者”以上。	混沌战士－开辟使者－、海龙、上弹、龙骨鬼、隐形鸟、MK-3、不意打又佐
26	エキスパート4	称号“优秀决斗者”以上。	混沌帝龙－终焉的使者－、混沌黑魔术师、光与暗的洗礼、雷帝、人鱼骑士、强制脱出装置
27	破坏の力	发生过一次班级调动。	人造人、凯撒翔风龙、纽特
28	めずらしい効果モンスター	所有班级都进入学习过。	八汰乌、八汰乌之骸
29	スペシャル融合	“融合のすすめ”卡包搜集率为90%以上。	魔导科学家、力量结合、UFO战士、电子终结龙、千眼纳祭魔、超魔导剑士、再融合、E-HERO火炎翼人、E-HERO闪电巨人、电子双生龙、奇迹的融合、龙之镜
30	スペシャル魔法1	“魔法のすすめ1”卡包搜集率为90%以上。	天使之施、死者转生、天降的宝札、向死者招手、苦涩的选择、闪电旋涡
31	スペシャル魔法2	“魔法のすすめ2”卡包搜集率为90%以上。	强欲之壶、双子恶魔、限制解除、黑魔术的幕帘、强引的番兵、战士的生还、非常食、上弹
32	スペシャル陷阱1	“陷阱のすすめ1”卡包搜集率为90%以上。	破坏轮、奈落的落穴
33	スペシャル陷阱2	“陷阱のすすめ2”卡包搜集率为90%以上。	魔法筒、激流葬、八汰乌之骸、停战协定、吸收盾
34	ヒーロー召唤	“新英雄召唤”事件后。	E-HERO火炎翼人、E-HERO闪电巨人、羽翼栗子球Lv10、死者转生、羽翼栗子球、摩天楼、进化之翼、奇迹的融合
35	生命ある乗り物	战胜翔10次以上。	UFO战士、UFO
36	海からの使者	在港口决斗后。	激流葬、海龙神、海龙、冰帝、企鹅战士
37	天空の住人	登录明日香的邮箱后	天使之施、天空骑士
38	虫のぎょうれつ	“抽卡！抽卡！抽卡！”事件后	昆虫女王、食人虫、骷髅颜天道虫、死之四星天道虫
39	龙のはばたき	战胜三泽10次以上。	真红眼的暗龙、青眼的究极、黑炎弹、破灭的爆裂疾风弹
40	野兽の叫び	“闭门决斗”事件后。	OZ、扰乱王、斯芬克斯·安得鲁吉尼司、斯芬克斯·安得鲁、斯芬克斯·迪蕾雅
41	速攻！！	阅读过“チュートリアル”里的全部“コンボ”。	恶魔弗兰肯、神鹰羽根扫、死者苏生、闪电雷击、生死呼声、魔导科学家
42	特殊な感觉	和桦山决斗后。	被封印的埃及使者、被封印者的右足、被封印者的左足 被封印者的右腕、被封印者的左腕、魔导战士、炼狱魔术师
43	暗からの诱い	和泰坦决斗后。	混沌黑魔术师、千眼纳祭魔、三眼怪、黑森林女巫、纳祭之魔、未来壶
44	燃え盛る炎	在火山口决斗后。	熔岩魔神、红莲魔兽、炼狱魔术师
45	行け行け！ソルジャー	和国崎决斗后。	团结之力、混沌战士－开辟使者－
46	ザ・マシーン	“浮现出过去的回忆”事件后。	恶魔弗兰肯、古代机械巨人、电子终结龙、电子双生龙、魔镜导士、限制解除、电子龙
47	マジシャンカーニバル	“VS游戏卡组”事件后。	魔导师之力、混沌黑魔术师、注射天使、圣魔术师、黑森林女巫
48	乙女のほほえみ	卡片收集率达到90%以上。	卡片完全随机

※注：卡片都有进货周期，少的为一周一次，长的要四周一次。买后要过了一个周期才能再次购买。



谜题试炼全解（二）

等级3

051 召唤"朽ち果てた武将"，以其特殊效果特殊召唤"ゾンビタイガー"。"ゾンビタイガー"特殊效果发动——将其装备于"朽ち果てた武将"上。用"巨大ネズミ"攻击"ブラッド・ヴォルス"，被击破后特殊召唤"レミリス・レディエント"。用"朽ち果てた武将"清场后，用"ミリス・レディエント"做最后一击。



052 召唤"魔导战士ブレイカー"，并用其特殊效果破坏对手的"连锁炸药"。发动"光の护封剑"后用"破坏轮"炸掉"魔导战士ブレイカー"。

053 召唤"切り入み队长"以特殊召唤"不意打ち又佐"，并给"不意打ち又佐"装备"稻妻の剑"。舍弃手卡中的"ラッド・ヴォルス"发动"老化の咒い"，接下来用"不意打ち又佐"清场，"切り入み队长"收场即可。

054 发动"デビル・フランケン"特殊效果以特殊召唤"サイバー・エンド・ドラゴン"；用"圣兽セルケト"和"デビル・フランケン"召唤"古代の机械巨人"。最后群殴"マシュマロン"就能抓住胜利。

055 用"创世者の化身"和"マシュマロン"做祭品召唤"创世者"，"创世者"效果发动——舍弃"魂を食らう者 バズー"以特殊召唤"创世者の化身"，接着"早葬""魂を食らう者 バズー"，发动效果——除外"神龙ラグナロク"和"マシュマロン"后击破"墓守の番兵"，"创世者の化身"和"创世者"直接攻击。

056 反转"名工虎铁"以检索"黑いペンダント"上手；召唤"切り入み队长"并特殊召唤"铁骑士"，给其装备三张"黑いペンダント"，"铁骑士"效果发动——对手LP减少1500。



057 发动"死者への手向け"，舍弃"デーモンの召唤"以破坏"切り入み队长"。发动"スケープ・ゴート"，用"アマゾネスの射手"射出全部四只小羊。

058 召唤"ものマネ幻想师"COPY"太阳战士"的数值后与之同归于尽，用"デーモン・ソルジャー"击破"ホーリー・エルフ"后"ジャイアント・オーク"直接攻击。

059 召唤"カタパルト・タートル"，用"早すぎた埋葬"特殊召唤"マーメイド・ナイト"后，用"カタパルト・タートル"射出"マーメイド・ナイト"和自己。

060 伏盖"ペンギン・ソルジャー"和"太阳の书"后发动"手札抹杀"。反转"ハネハネ"将"封印されしエクゾディア"弹回手；对"ペンギン・ソルジャー"发动"太阳の书"，将两只手弹回手。最后就等着被封印的大法师降临吧！

等级4

061 丢弃"暗黑ドリケラトプス"特殊召唤"THEトリッキー"；召唤"创世者の化身"以之效果特殊召唤"创世者"。"创世者"

特殊效果发动——丢弃“死者转生”，特殊召唤“暗黑ドリケラトプス”。用“暗黑ドリケラトプス”做先头部队，清除障碍后发动总攻击。



062 召唤“魔导サイエンティスト”，用其效果特殊召唤“サウザンド·アイズ·サクリファイス”。“サウザンド·アイズ·サクリファイス”吸收掉“青眼”后，以之做祭品发动“イリュージョンの仪式”特殊召唤“サクリファイス”，再由“サクリファイス”吸收掉剩下的“青眼”后发动总攻。

063 召唤“モンク·ファイター”做祭品特殊召唤“マスターモンク”，并给其装备“传说の黑带”。发动“メテオ·レイン”，用“マスターモンク”击破“デス·コアラ”后胜利就在眼前了。

064 召唤“ブラッド·オーキス”并特殊召唤“デス·デンドル”上场，将“デス·デンドル”装备于“ブラッド·オーキス”上。“早葬”“キャノン·ソルジャー”后，用“ブラッド·オーキス”清除攻击障碍。在总攻击完成后，用“キャノン·ソルジャー”射出所有怪兽。

065 召唤“代打バッター”，以之用对象发动“アリの增殖”。“代打バッター”特殊效果发动，特殊召唤“アーマード·フライ”。用“キラー·トマト”攻击“ヂェミナイ·エルフ”，被击破后特殊召唤“キャノン·ソルジャー”。“アーマード·フライ”击破“ヂェミナイ·エルフ”后，发动全面进攻。最后进入主要阶段2，发动“キャノン·ソルジャー”特殊效果射出所有怪兽。

066 丢弃“绝对防御将军”发动“振り出し”将“人造人间サイコ·ショッカー”弹回对手手中。接着发动“浅すぎた墓穴”，我方指定“绝对防御将军”。在召唤“不意打ち又佐”后发动“停战协定”，用“绝对防御将军”击破“月の女战士”后，“不意打ち又佐”作决定性攻击。



067 反转场上两只怪兽后，舍弃“死者转生”发动“振り出し”将“グラナドラ”弹回。发动“早すぎた埋葬”特殊召唤“圣鸟クレイン”，再召唤“グラナドラ”出场。最后发动“デビル·フランケン”特殊效果，特殊召唤“青眼の究级龙”后按照正确顺序进行攻击。

068 召唤“Z—メタル·キャタピラー”并用“浅すぎた墓穴”特殊召唤“X—ヘッド·キャノン”后，特殊召唤“XYZ—ドラゴン·キャノン”并发动“サンダー·ドラゴン”效果，舍弃3张手卡全灭对手场上卡，最后用“XYZ—ドラゴン·キャノン”直接攻击。

069 召唤“切り入み队长”并特殊召唤“投石部队”；以“投石部队”为对象发动“突进”，用“切り入み队长”做祭品发动“投石部队”效果，破坏掉“人造人间サイコ·ショッカー”；发动“リビングデッドの呼び声”特殊召唤“暗黑ドリケラトプス”并和“投石部队”一起发动直接攻击。

070 发动“王家の神殿”后，伏盖并发动“机动岩ストロング·ホールド”，以之为祭品召唤“カタパルト·タートル”，“カタパルト·タートル”射出所有怪兽。

071 丢弃“クリッター”发动“スペシャルハリケーン”破坏对手场上所有怪兽；召唤“もけもけ”并用“破坏轮”炸掉它。最后特殊召唤“カオス·ソルジャー—开辟的使者”做出最后一击。





072 反转“圣なる魔术师”回收“デーモンの斧”；发动“死者转生”舍弃“デーモンの召唤”回收“不意打ち又佐”，召唤“不意打ち又佐”并装备“デーモンの斧”后发动总攻击。

073 召唤“月读命”盖上“デス・コアラ”，“早葬”“大盘振舞侍”。用“月读命”和“ゴラ・タートル”同归于尽后，“大盘振舞侍”直接攻击。进入主要阶段2，反转“デス・コアラ”。

074 伏盖“黄金の邪神像”，用“サイクロン”破坏之；反转召唤“カタパルト・タートル”，用“逆ギレパンダ”攻击“カンガルー・チャンプ”后，发动总攻击。进入主要阶段2，用“カタパルト・タートル”射出“黄金の邪神像”，再发动“おジャマトリオ”和“トークン谢肉祭”，最后用“カタパルト・タートル”射出所有怪兽。

075 召唤“X－ヘッド・キャノン”，发动“谦虚な壶”——放回“Y－ドラゴン・ヘッド”和“Z－メタル・キャタピラー”；用两只“シャインエンジェル”分别攻击“グラナドラ”，分别特殊召唤“Y－ドラゴン・ヘッド”和“Z－メタル・キャタピラー”。进入主要阶段2，特殊召唤“XYZ－ドラゴン・キャノン”，发动其效果以破坏对手的“グラナドラ”。

076 反转“白い忍者”破坏掉“キャッスル・ゲート”；发动“忍法变化の术”的效果，以“白い忍者”做祭品特殊召唤“ビッグ・コアラ”；召唤“魂を食らう者バズー”并发动效果——除外“白い忍者”；发动速攻魔法“百兽大行进”后，直接攻击。

077 发动“サイクロン”破坏“机动岩ストロング・ホールド”，发动“シールドクラッシュ”破坏“魂虎”，“早葬”“レアメタル・ドラゴン”，召唤“ドリルロイド”攻击“バトルフットボーラー”后，“レアメタル・ドラゴン”直接攻击。

078 用“キラー・トマト”攻击“エメラルド・ドラゴン”，被击破后特殊召唤“クリッター”；发动“カタパルト・タートル”效果，将“クリッター”射出，“クリッター”效果发动，将“Z－メタル・キャタピラー”检索上手；召唤“Z－メタル・キャタピラー”后，特殊召唤“XZ－キャタピラー・キャノン”，用“カタパルト・タートル”将“XZ－キャタピラー・キャノン”和自己射出。

079 “サイクロン”破坏掉“リビングデッドの呼び声”，反转“ハネハネ”将“守护天使ジャンヌ”弹回手；用“ハネハネ”做祭品召唤“炎帝テスタロス”；“早葬”苏生“青眼の白龙”，以之击破“翼を织りなす者”后，“炎帝テスタロス”直接攻击。

080 召唤“月读命”盖上“圣なる魔术师”，反转“圣なる魔术师”回收“光の护封剑”，发动“光の护封剑”；舍弃“太阳の书”发动“ライトニング・ボルテックス”后，用“圣なる魔术师”和“月读命”直接攻击。

等级5

081 反转召唤“ペンギン・ソルジャー”将“人造人间サイコ・ショッカー”和“マジック・キャンセラー”弹回对手手卡；发动“魂の解放”再召唤“光の追放者”，接着发动“手札抹杀”；反转“ニードルワーム”，场上怪兽总攻击后发动“D・D・ダイナマイト”。



082 反转召唤“溶岩大巨人”，召唤“UFO タートル”；用“UFO タートル”攻击“バスター・ブレイダー”，被击破后再特殊召唤“UFO タートル”继续攻击“バスター・ブレイダー”，最后一只“UFO タートル”被击破后特殊召唤“假面龙” 继续攻击“バスター・ブレイダー”，被击破后再特殊召唤“假面龙”继续攻击，特殊召唤最后一只“假面龙”后发动“破坏轮”炸掉“バスター・ブレイダー”，最后用“溶岩大巨人”和“假面龙”直接攻击。

083 反转召唤“カタパルト・タートル”；“融合”特殊召唤“キング・もけもけ”，用“キング・もけもけ”攻击“ビッグ・コアラ”，被击破后攻击表示特殊召唤3只“もけもけ”上场；发动“リビングデッドの呼び声”苏生“キング・もけもけ”，再次用“キング・もけもけ”进行自杀式攻击；用任意1只“もけもけ”击破“ビッグ・コアラ”后发动总攻击；最后用“カタパルト・タートル”射出所有怪兽。

084 发动“战士生还”回收“切り入み队长”，召唤“切り入み队长”并特殊召唤“不意打ち又佐”；给“不意打ち又佐”装备“デーモンの斧”；使用“早すぎた埋葬”苏生“ならず者佣兵部队”并发动其效果，破坏“ジャイアントウィルス”；最后用“不意打ち又佐”击破守备怪兽后，发动总攻。

085 召唤“月读命”盖上“マジック・キャンセラー”；发动“死者转生”，舍弃“团结するレジスタンス”回收“魔货物车两ボコイチ”；用“早すぎた埋葬”苏生“团结するレジスタンス”；“リビングデッドの呼び声”苏生“逃げまどう民”；发动“大团结”，将“弹压される民”转为攻击表示后发动总攻击。

086 召唤“ピラミッド・タートル”攻击“シャインエンジェル”，被击破后特殊召唤“ピラミッド・タートル”再次攻击“シャインエンジェル”，最后一只“ピラミッド・タートル”被击破后特殊召唤“シャドウ・グール”；用“ジャイアントウィルス”和“白い泥棒”同归于尽后攻击表示特殊召唤2只“ジャイアントウィルス”，发动速攻魔法“死者への供物”破坏“シャインエンジェル”，最后全体进行直接攻击。

087 召唤“ナイトメアテーベ”，特殊召唤“俊足のギラザウルス”；发动“地碎”破坏一只“铁钢装甲虫”；发动“早すぎた埋葬”苏生“ナイトメアテーベ”，发动“非常食”吃掉“早すぎた埋葬”；两只“ナイトメアテーベ”灭掉两只“铁钢装甲虫”后，“お注射天使リリー”发动效果和“俊足のギラザウルス”一起直接攻击。

088 发动“苦涩的选择”，指定被封印的四肢和“ワイト”；用“キラー・トマト”攻击“青眼の白龙”，被击破后特殊召唤“封印されしエクゾディア”；接着用“封印されしエクゾディア”攻击“幻影の壁”，“幻影の壁”将“封印されしエクゾディア”弹回手；发动“补充要员”回收被封印的三部件；最后，终极之力“被封印的大法师”降临。



089 发动“浅すぎた墓穴”苏生“墓守の侦察者”，对其发动“太阳之书”，以发动“墓守の侦察者”特殊效果特殊召唤“墓守の大筒持”；发动“抹杀使徒”抹杀掉“ジャイアントマミー”后，召唤“キラー・トマト”与“首领・ザルーグ”同归于尽，以特殊召

唤“墓守の长枪兵”；用“墓守の长枪兵”击破“ニュート”后，全体直接攻击；最后进入主要阶段2，发动“墓守の大筒持”效果，祭掉“墓守の侦察者”和“墓守の长枪兵”。

090 发动“天使の施し”，丢弃“绝对防御将军”和“不意打ち又佐”；召唤“切り入み队长”拖“ならず者佣兵部队”上场，“ならず者佣兵部队”发动效果破坏掉“千年の盾”；发动“早すぎた埋葬”苏生“不意打ち又佐”，给其装备“ビッグバン・シュート”和“魔导师の力”后，用“不意打ち又佐”击破对手场上2只“千年の盾”后，“切り入み队长”直接攻击。

091 发动“サルベージ”回收“スター・ボーイ”和“フェンリル”；召唤“スター・ボーイ”，发动“リビングデッドの呼び声”苏生“半鱼兽フィッシャー・ビースト”，特殊召唤“フェンリル”；发动“传说の都アトランティス”后，用“グリズリーマザー”进行自杀式攻击，被击破后拖出“カタパルト・タートル”，接着用“半鱼兽フィッシャー・ビースト”击破“青眼の白龙”，“スター・ボーイ”和“フェンリル”直接攻击；最后进入主要阶段2，用“カタパルト・タートル”射出自己场上所有怪兽。

092 发动“振り出し”——以“デーモンの召唤”为代价弹回对手场上的“デーモンの召唤”；发动“征兵令”将对手的“デーモンの召唤”特殊召唤到自己场上；发动“融合”特殊召唤“ブラック・デーモンズ・ドラゴン”，接着发动“龙の镜”特殊召唤“ブラック・デーモンズ・ドラゴン”；“ブラック・デーモンズ・ドラゴン”两体直接攻击。

093 **方法1**：发动“生还の宝札”；以“混沌の黑魔术师”为代价发动“凤凰神の羽根”回收“千本ナイフ”；发动“成金ゴブリン”后发动“熟练の黑魔术师”效果，特殊召唤“ブラック・マジシャン”；发动“千本ナイフ”破坏掉对手的“青眼の白龙”，再发动“火炎地狱”；用“ブラック・マジシャン”攻击后，发动速攻魔法“光と暗の洗礼”特殊召唤“混沌の黑魔术师”继续攻击。

方法2：动“生还の宝札”；以“混沌の黑魔术师”为代价发动“凤凰神の羽根”回收“千本ナイフ”；发动“成金ゴブリン”后发动“熟练の黑魔术师”效果，特殊召唤“ブラック・マジシャン”；发动“千本ナイフ”破坏掉对手的“青眼の白龙”，再发动“火炎地狱”；发动速攻魔法“光と暗の洗礼”特殊召唤“混沌の黑魔术师”，回收“成金ゴブリン”；发动“成金ゴブリン”，给“混沌の黑魔术师”装备“巨大化”，“混沌の黑魔术师”做最后一击。

094 发动“ブラック・ホール”，连锁发动“非常食”吃掉“ブラック・ホール”，支付500LP特殊召唤“スフィンクス・アンドロジュネス”，再支付500LP使之攻击力上升3000点；给“スフィンクス・アンドロジュネス”装备“ビックバン・シュート”后直接攻击。

095 发动“ブラック・ホール”，连锁发动“非常食”吃掉“ブラック・ホール”和“强夺”；召唤“お注射天使リリー”，用“お注射天使リリー”直接攻击并其发动效果。

096 发动“ハリケーン”将场上的魔法、陷阱卡全部吹回双方手牌；舍弃“魔导战士ブレイカー”发动“スペシャルハリケーン”；使用“早すぎた埋葬”苏生“灵灭术师カイクウ”后特殊召唤“混沌帝龙 终焉的使者”并直接攻击，最后发动“混沌帝龙 终焉的使者”效果。



097 发动“战士の生还”回收“切り入み队长”；发动“增援”检索“铁の骑士ギア・フリード”上手；发动“トゥーンのもくじ”检索“トゥーンのもくじ”，再发动“トゥーンのもくじ”检索“トゥーンのもくじ”，第

三次发动"トゥーンのもくじ"检索"トゥーンのワールド",发动"トゥーンのワールド";发动"成金ゴブリン"后给"铁の骑士ギア·フリード"装备"执念の剑",再次发动"成金ゴブリン"将"执念の剑"抽上手;给"切り入み队长"装备"执念の剑";最后发动"ブラッド·マジシャン－炼狱の之魔术师－"效果破坏对手场上的两只怪兽,全体总攻击即可迎得胜利。



098 注:本题有BUG存在——正式规则中,发动"灼热の试练"并不会增加"传说の爆炎使い"的魔力计数器,所以本题存在两种解法。

正大光明解法:召唤"ソニックバード",发动其效果——检索"灼热の试练"上手;发动"灼热の试练"特殊召唤"传说の爆炎使い";发动"サイクロン"破坏掉"光之护封剑";发动"天使の施し",丢弃"フェンリル"和"自律行动ユニット";发动"サルベージ"打捞回"フェンリル"和"グリズリーマザー";发动"传说の爆炎使い"效果清场后,特殊召唤"フェンリル"和"传说の爆炎使い"一起攻击。

利用BUG的解法:召唤"ソニックバード",发动其效果——检索"灼热の试练"上手;发动"灼热の试练"特殊召唤"传说の爆炎使い";发动"サイクロン"破坏掉"光之护封剑";发动"天使の施し",丢弃"サルベージ"和"自律行动ユニット";发动"传说の爆炎使い"效果清场后,特殊召唤"フェンリル"和"传说の爆炎使い"一起攻击。



099 丢弃"レアメタル·ドラゴン"以发动"死者转生"回收"青眼の白龙";用"魔导战士ブレイカー"和"魔镜导师リフレクト·バウンダー"做祭品召唤"青眼の白龙";发动"死者苏生"特殊召唤"レアメタル·ドラゴン"、"早すぎた埋葬"苏生"魔镜导师リフレクト·バウンダー";用"カイザー·グライダー"攻击"ビック·コアラ",被击破后将"マスター·オブ·OZ"弹回对手手卡,"レアメタル·ドラゴン"和"人造人间サイコショッカー"同归于尽,"青眼の白龙"清场后,最后一击交给"魔镜导师リフレクト·バウンダー"吧。

100 用"暗黑の侵略者"做祭品召唤"マジック·キャンセラー",同时连锁"激流葬"清场;发动"リビングデッドの呼び声"特殊召唤"暗黑の侵略者"、发动"死者苏生"特殊召唤"マジック·キャンセラー";"マジック·キャンセラー"和"暗黑の侵略者"直接攻击。



大热秘技

NDS主机

◆NDS 待机的秘密

大家都知道，玩 NDS 游戏时，如果将主机合上，NDS 会待机，屏幕暗掉，音乐停止，这是 NDS 的一个基本功能。不过大家有没有试过，拿一个带有磁性的东西比如磁铁、带磁性的钱包扣，靠近 NDS主机Start键和Select键附近，你会发现NDS的屏幕会突然关闭，音乐停止——它竟然待机了。这是什么原因呢？经过我们的推测，NDS的待机是通过一个磁吸开关来控制的，这个开关就处于Start键和Select键附近，当合上NDS主机时，这个部位正对上 NDS 的右扩音喇叭，大家知道，扩音喇叭都是带有磁性的，所以正好触动了待机开关，让 NDS 待机，NDS 的待机原理就是这样。明白了这个道理，就不难理解为什么磁铁也能让 NDS 待机了，大家赶快去试试吧。



▲NDS待机的开关就在Start键和Select键附近。

银河战士Prime弹珠台



◆专家模式

将“Multi Mission”爆机一次后，在 Opitons 菜单中会多出一个专家模式（Expert Mode）的选项，选择开启后，下屏右上角会出现一个圆球标志，这样“Multi Mission”模式中所有关卡的等级会从 level 2 开始，相应的游戏中的敌人也从等级 2 开始出现。

三国志VI

◆让武将获得全技能

这个秘技只适合新武将登录，登录新武将时，武将类型（タイプ）除了“初期型”之外，还有 6 种，随便选择一个类型，决定后回到标题画面（期间会出现保存提示），然后再次选择登录武将，对刚才已经登录的武将资料进行修改，将武将类型改成其他的，决定后返回标题画面，然后再次进入武将登录画面对武将资料进行修改，把武将类型再次改换成另一个，不断重复，将 6 个类型都登录过之后，进入游戏你就会发现，这个新武将已经学会了全部技能。

◆征兵秘技

游戏中进行征兵时，将选择框停留在“兵科”上，按三下 Select 键，便可选择所有兵种了，包括铁骑、蛮族、山岳等等。



▶就算能征所有的兵种，如果钱不够多那也是白搭。

PSP 极品飞车 地下狂飙

◆获得 4 辆 BOSS 级车

DJ Wes：雪佛兰科尔维特 Z06

驾驶一辆日本车在 TROPHY 级别的 BOSS 赛道中战胜他。



GT King：Nissan Skyline R34 GTR

驾驶一辆美国车在 TROPHY 级别的 BOSS 比赛中战胜他。

Tank：1969 Dodge Charger

驾驶一辆日本车在 CUP 级别的 BOSS 赛道中战胜他。

Triple Dub：Subaru Impreza WRX STi

驾驶一辆美国车在 CUP 级别的 BOSS 比赛中战胜他。

PSP 横行霸道 自由城故事

◆秘技大放送

在游戏进行中输入一些特殊指令就能获得各种效果，具体如下表。注意直接输入便可，并不需要按暂停，成功后会有提示。

输入指令	效果
□、□、R、×、×、L、○、○	抢劫汽车时，司机变得会反抗
△、△、R、□、□、L、×、×	路上的交通信号灯全部变成绿色
△、R、L、↓、↓、R、R、△	所有的车辆都变成银色
↓、↓、↓、○、○、×、L、R	大头模式
○、×、↓、○、×、↑、L、L	车子可以在水中行驶
○、→、×、↑、→、×、L、□	将摩托车的轮胎变小
↑、↓、○、↑、↓、□、L、R	清除天气效果
L、↓、←、R、×、○、↑、△	自杀
L、L、←、L、L、→、×、□	摧毁所有汽车
L、R、L、R、↑、↓、L、R	播放游戏制作人员名单
L、L、←、L、L、→、○、×	加快游戏中时间的流逝
R、R、L、R、R、L、↓、×	加快人物的动作
↑、↓、△、↑、↓、×、L、R	将天气变为雾天
L、R、○、L、R、×、L、R	加满装甲值
L、R、×、L、R、□、L、R	加满HP值
↓、↓、↓、△、△、○、L、R	有一个女孩跟着你
L、R、△、L、R、○、L、R	获得250000元
L、L、△、R、R、×、□、○	永远不被通缉
↑、↓、×、↑、↓、△、L、R	将天气变为阴天
L、L、R、L、L、R、↑、△	路人都攻击你
R、R、L、R、R、L、→、○	路人都拥有武器
L、L、R、L、L、R、←、□	路人大暴动
L、↑、←、R、△、○、↓、×	所有汽车引擎性能达到最高
↑、↓、□、↑、↓、○、L、R	将天气变为雨天
L、↑、→、R、△、□、↓、×	提高媒体的注意度
L、R、□、L、R、△、L、R	提高被通缉的等级
R、△、×、R、□、○、←、→	减缓人物的动作
L、L、←、L、L、→、△、○	获得一辆坦克
△、○、↓、△、○、↑、L、L	获得一辆垃圾车
L、L、○、R、R、□、△、×	将天气变为晴天
↓、↓、↓、×、×、□、R、L	将游戏的画面倒置
△、△、△、↑、↑、→、L、R	将倒置画面恢复正常
↑、□、□、↓、←、□、□、→	获得第一套武器
↑、○、○、↓、←、○、○、→	获得第二套武器
↑、×、×、↓、←、×、×、→	获得第三套武器

文 binbin30 编 马修

硬件短消息

掌机的硬件性能不断攀升，多媒体方面的进步更是巨大。所以全球范围的周边硬件开发商都在费劲心思地设计掌机周边产品。而产品类别也不再局限于外接电池、保护包这样简单的周边，更多的硬件周边产品都能体现出优秀的创新设计。像这辑的硬件周边产品，就有很多产品体现了创新的设计概念。

PSP to TV 投影转接器



最近PSP的周边中多出了可以利用电视玩PSP游戏的PSP to TV的设备是近期的热门话题，以前介绍的需要对PSP进行硬件的修改，但这次介绍的就不同了。

从事游戏软件工具开发的英国厂商Fire International在近期表示，他们将于12月推出一种可以将PSP游戏转接到电视上面的硬件设备。产品的名称确定为Blaze PSP to TV Projector。只要电视机有AV信号接口，都能通过该设备连接到电视机进行游戏或者观看UMD影碟。

厂商表示，相对于另一款PSP to TV，该产品不需要对PSP硬件进行任何的改动，只需短暂时间安装就能直接使用了。安装方式非常简单，把像"眼睛罩"一样的硬件设备罩在PSP的液晶显示屏上面就完成了安装。这款预计在12月份推出的产品，目前的官方零售价格还没有公布。玩家可以通过官方网站www.xploder.net来了解产品的最新动向。

笔者猜测，其显示技术是采用CCD或者CMOS感光芯片放置在产品内，把PSP液晶屏显示的信息通过感光芯片再转换成为VIDEO信号输出。所以在显示输出质量上肯定不如上次介绍的产品，从仅仅提供AV输出端口就能大致了解到。不过该设备的优势就在于能简单而方便地安装。

智能PSP充电座

Brando网站发售了一款PSP充电座产品，该产品最明显的特点就是能根据电源的使用状态而显示不同颜色的LED发光二极管。在接入充电器电源而没有接入PSP主机的时候，充电座的左右两侧会亮绿灯；在插上PSP充电时则会亮蓝灯；在播放视频的时候，充电座前面面板部分将会亮红灯。在晚上使用的时候，夜视效果非常漂亮。

该产品采用塑料膜具生产，可以提供黑色和白色两种不同颜色来配合黑白两色版本的PSP主机的使用。如果你经常使用PSP观看



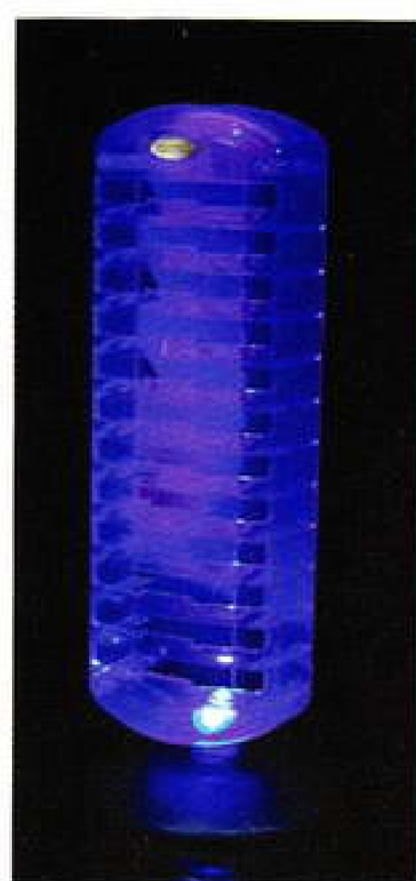
视频，那么这款智能PSP充电座就太合适你使用了。该产品的零售价是15美元，折合人民币123元左右。是否值得购买，就看你的选择了。

PSP UMD光盘放置架

对于购买了很多UMD光盘的玩家来说，UMD光盘的存放一直是个比较麻烦的问题。由于UMD光盘结构的特殊性，一般市面上的CD架都不能直接使用。所以想要有条理地放置UMD光盘就得需要购买一款专门为UMD设计的放置架。

该款产品也是由brando网站销售的产品，能存放12张UMD光盘。产品原料为高透明质感的塑料，接上两颗AAA电池后，就能看到整个UMD光盘发出蓝色的光芒，在晚上看效果非常不错。推荐给拥有非常多的UMD光盘的玩家。产品零售价12美元，折合人民币98元左右。





▲散发蓝光的UMD光盘架。

Logic 3的PSP专用键盘产品



Logic 3推出了一款PSP专用键盘，可以让PSP的上网功能更加完善。该产品直接使用PSP的USB接口，接上去就能直接使用。专用键盘提供了47个按键，基本上能满足正常的使用操作。目前来说，这款产品比较适合国外玩家使用，因为现在PSP的网上功能只能浏览八国语言文字，并没有直接支持中文。该产品的零售价为19.99英镑，折合人民币230元左右。如果以后PSP能加入支持中文浏览和中文输入功能，那么这款PSP键盘产品还是非常适合国内用PSP上网玩家们的使用的。

NYKO发布PSP专用影院音箱产品

由NYKO公司推出的PSP专用影院音箱产品Theater Experience PSP，该产品除了拥有便携式音箱，还内置了一个能延长PSP 7小时使用时间的锂电池，额外提供两个立体声耳机接口。从而让这款影院音箱产品成为PSP影音系统的一个完整的组成部分。产品采用了高品质的立体声喇叭来制造，能提供优异的立体声音效。而产品本身的锂电池可以使用PSP的充电器来为其充电。充电完成之后，可以为PSP提供连续7小时的供电。如果你是一个PSP影院的爱好者，那么这款音箱一定适合你用。当然一款好产品与产品的价格也是成正比的，这款影院音箱的零售价格为67.99美元，折合人民币558元左右。如果罗技的专用音箱不能满足你的要求，那么可以考虑这款Theater Experience PSP。



NYKO的NDS外置电源包产品



这款电源包并不是单独的外置电源产品。该套产品包括一只NDS专用的触控笔，五张保护贴，还有一个NDS包以及一个手柄外形的外置电源包。这个电源包的设计比较适合长时间使用NDS运行游戏，使玩家即使长时间使用也不会有不舒适的感觉。电池包能提供长达8小时的NDS连续运行时间，对于多数的玩家来说，这个时间已经足够了，再加上NDS本来的电池使用时间，使得在外玩NDS时将不再为电池电量不足而困扰。

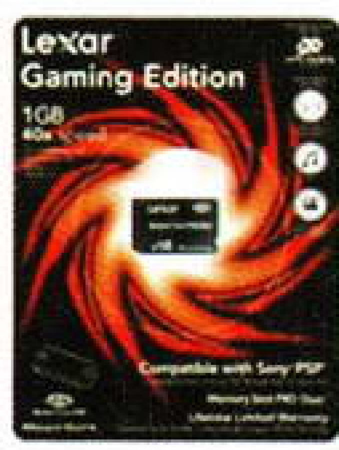
PSP专用语音耳机发布?

最近，网络上流传了一款类似于SCEJ官方发布的PSP专用语音耳机的图片。从图片上来看，产品的设计风格的确很像Sony的官方产品。笔者猜测，这款结合了耳机和麦克风的语音耳机产品，官方正式推出的可能性很大。比如即将推出的PSP翻译软件《Talkman》配合上这款语音耳机，一定能更好地发挥翻译效果。对于PSP上逐渐增多的FPS类游戏来说，使用专用的语音耳机更能增加游戏的乐趣。(题外话，原来的PC平台上的《CS反恐精英》游戏对于这种耳机产品来说，已经是标准装备了。)如果这款耳机能正式推出，能否利用PSP进行网络聊天或者打电话?真正的谜底就等SCEJ官方给我们解答吧。



Xploder网站销售1G记忆棒

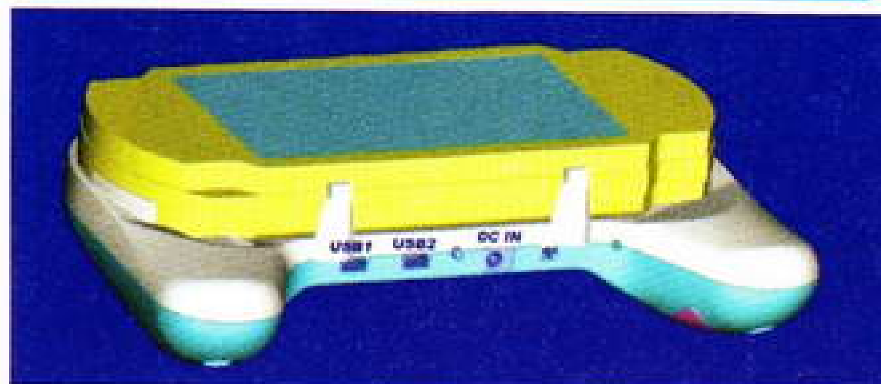
在目前记忆棒市场，常见的品牌是Sony和Sandisk。而Lexar品牌的记忆棒想必很多玩家还不很了解。其实Lexar公司是一家在数码存储卡、USB闪盘等技术领域处于领导地位的品牌及制造商，其产品在数码摄影、电脑、电子、工业及通信等领域获得无数赞扬及荣誉。只不过Lexar品牌的数码储存卡进入国内的市场时间比较短，所以在国内知名度才比较低。



▲Lexar品牌的1Gbyte容量的记忆棒产品。

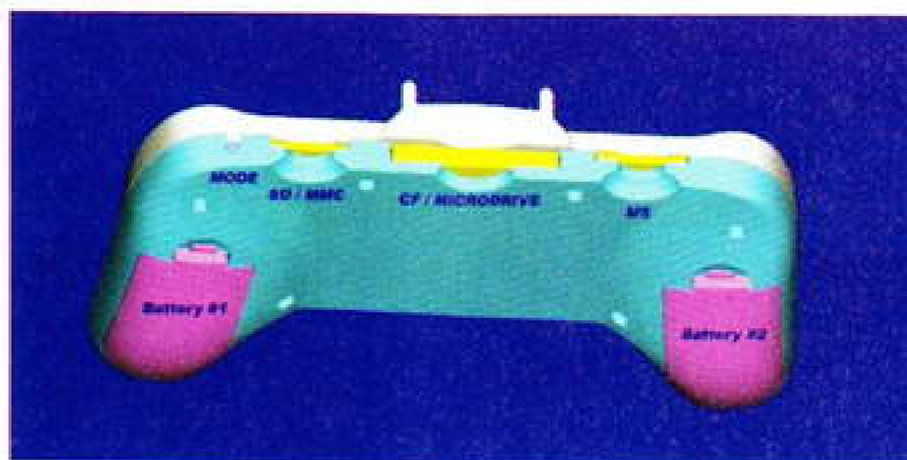
这款在Xploder网站销售的记忆棒零售价格为74.99英镑，折合人民币825元左右，这个价格与Sandisk品牌的正规行货的价格相差不大。如果加上Lexar品牌的记忆棒，那么在记忆棒市场里就有三大厂家的记忆棒可供选择了。更多的不同品牌的记忆棒产品的相互竞争，获益的是消费者。

NEO-PSP 4in1 pad最新消息



NEOFLASH所推出的PSP专用记忆卡扩展设备，在10月27日有了新的消息。该产品支持SD/MMC/CF储存卡，也能支持CF接口的微型硬盘产品，接口直接使用PSP的USB接口模式，所以必须通过存放在记忆棒里的引导程序引导才能正常使用这个产品。因为PSP原来的USB接口被NEO-PSP 4in1 pad产品所占用，为了考虑其他设备的使用问题，所以该设备还额外提供了两个USB接口的扩展输出功能，方便使用其他的外设产品，同时也方便了原来拥有记忆棒的用户继续使用记忆棒，而不会像4GB硬盘产品那样占据了记忆棒的接口。所以说，这个设备的最大作用就是能将你手中的其他数码储存卡最大限度地发挥作用，而且能与记忆棒同时使用，不会因为使用了这个而让你原来的记忆棒成为没接口用的闲置品。

该产品可以使用充电电池为其供电，使用4颗AA型的镍氢充电电池。并且产品设计有完善的镍氢电池充电电路，可以在12小时内把镍氢电池的电量充足。(采用不同容量的镍氢电池，充电的时间也有所不同。)不过以目前的市场来看，组装2GB的记忆棒产品价格在980元左右，对于一些追求外观完美的玩家而言，他们可能就不会购买这种破坏PSP整体美感的产品。该产品的零售价格在99.9美元，折合人民币约820元左右。(汗，真贵！)这样的价格与组装2GB记忆棒相差不大，一般的玩家可能还是会选择加一点钱直接购买2G的组装记忆棒吧。



GBM专用的外壳贴纸产品



最近购买了GBM游戏机的玩家逐渐多了起来，GBM本身就是部个性的掌机，如果让自己手中的GBM与众不同，那就更有个性了。为此divineo网站推出了GBM专用外壳贴纸。贴纸使用了1440DPI分辨率、高质量图片打印模式的打印机，在高品质的打印纸上打印出精美的图案，所以打印的显示效果令人非常满意。不过对于一张很小的打印纸来说，4.99美元、即折合人民币40元左右的价格还是显得贵了些。其实想打扮自己的GBM外观，只需要复制divineo网站的做法，自己在家用喷墨打印机打印属于自己的个性外壳贴纸，说不定会更有趣。

配合PSP 2.5版发布的Location Free Bace Station

PSP的2.5系统中增加了一个Location Free Player的功能。这个功能的作用能就是能通过使用Location Free Bace Station设备与PSP进行互动，从而能通过PSP观看电视节目。如果把Location Free Bace Station接上网络的话，它还能把信号发送到因特网，也就是说只要有无线上网的条件，在室外甚至国外都能收看电视节目。

一般来说，Location Free Bace Station设备都能连接内含硬盘的DVD播放器，这样我们就能通过Location Free Bace Station设备的无线网络功能，将DVD影片或者是硬盘的视频数据都传输到PSP上面进行观看。

想要体验这样的操作互动，你需要具备几个条件。你必须首先购买了Location Free BaceS tation，这个设备目前只有Sony公司提供。该产品的售价不低，零售价在33000日元左右，折合人民币就是2300元左右，的确算得上PSP昂贵的周边产品了。然后你的PSP系统必须升级为2.5版本，这样就能与Location Free Bace Station设备互动了。



将PS2与Location Free Bace Station相连，就能通过它将PS2的视频信号通过无线网络传输到PSP里，这样就能用PSP来运行PS2游戏了。由于PSP仅仅是起到了图像显示和输入操作指令的作用，游戏的数据并不是在PSP内直接运行，所以会造成一定的延时现象。所以想要在PSP上面玩PS2的游戏，游戏类型最好所有选择，比如不需要连续产生指令的RPG。看来想全面的体验Location Free Player的功能，有完善的无线上网条件是必需的。

Activo发布蓝牙立体声耳塞

Activo公司最近发布了一款能适合PSP和IPOD使用的蓝牙立体声耳塞。该产品有两个组成部分，第一部分是蓝牙信号发送器，另一个就是蓝牙耳塞接收器。该产品使用1.2版本的蓝牙通讯协议，使用了对周围电子设备干扰最小的2.4Ghz的工作频率。该产品可以在10米的范围内利用蓝牙进行立体声音乐的传输。蓝牙信号发送器采用了3.5毫米的标准音频接口，能方便地与多种音频设备相连接。产品使用了小型化的设计风格，能非常方便地配合PSP或者IPOD使用。产品内置了能连续使用5小时的锂电池，还包含了一个外置的充电器，也能通过电脑的USB接口来为该产品充电。

该耳塞有黑白两种不同的颜色，用以搭配不同颜色的PSP。产品预计在11月11日发售，含税零售价格为13800日元，折合人民币966元左右。由于采用蓝牙协议，所以售价比较高。如果这款蓝牙立体声耳塞产品也能在具备蓝牙功能的手机上面使用。那么它的实用价值就能充分体现了。



文 江西恐龙 编 马修

掌机市场扫描

11月的某日，广州当日最高温度33度，当日笔者照例去游戏市场采集掌机行情的相关信息，路途中公车冷气依旧无法驱散烦人的热浪，而据北方的朋友说他们已经开始穿棉袄了，大清早打开窗户看到的第一景象就是绵延白雪……我说，掌机的销量可以这么火下去，可咱们南方这天气可不能再这么“火”下去了。

刚走入游戏市场，第一个强烈的感受便是：NDS的正版游戏的销售势头已经和PSP一样渐入颓靡了。

前几个月PSP因为游戏被完美破解的缘故，大量玩家转为“记忆棒玩家”。一时间正版的销售大受打击，除了《天地之门》中文版、《极限滑雪》、《GTA》等新作外，其余老作品都很难卖出去，商家花了数月的时间才勉强处理完手头积压的PSP正版游戏。而笔者也曾经于前段时间预言过NDS游戏的销售会因为烧录卡的缘故必将陷入相同的局面，今天这么随便一打探，形势果然如此，除了一些最新游戏，NDS鲜有看到正版游戏出售。

要分析原因，其实不难。因为目前已经推向市场的几种烧录卡都可以很完美地运行NDS+GBA游戏。就如PSP可以用记忆棒完美玩到游戏一样，大部分玩家愿意一次性投



▲在行货iDS和水货NDS之间，你会做何选择？

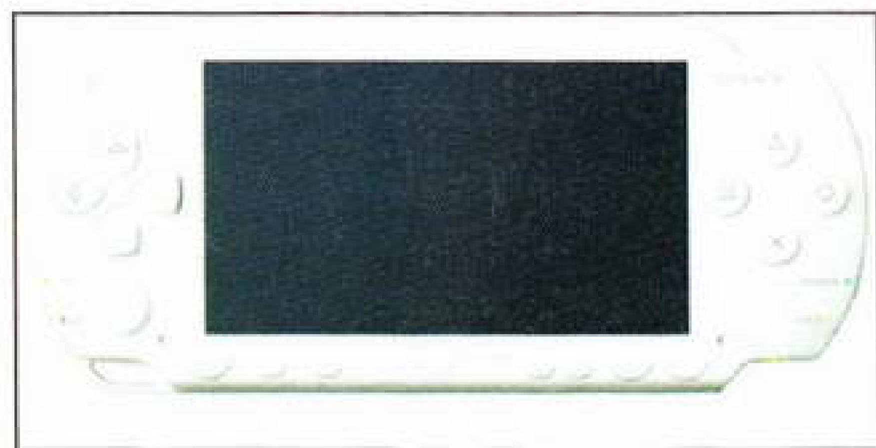
资换取“终生免费”玩游戏。

目前NDS的水货价格依旧为1020元，(目前市面上出现了大量的欧版、美版、港版NDS，价格都在1020元出头。对烧录卡感兴趣的读者，请对应上辑《掌机王SP》的相关文章仔细挑选相应型号的NDS。)神游iDS的价格则降到了1090元，iDS的降幅虽然不小，但是依旧无法对1020这样的价格形成压力。不仅如此，神游iDS的中文游戏推出速度一推再推，使得很多期待的玩家都失去信心，再加上无法运行NDS烧录卡，这些综合因素都导致神游iDS的销量很不乐观。

近期NDS佳作不断，《红侠乔伊》一上市便被抢空，当日上市价为350元，估计大家看到本文的时候，已经可以以320元左右的价格买到相对便宜的第二批货了。《为你而生》、《超级碧奇公主》的售价也都在300～320元左右。

NDS烧录卡方面，还是SC、G6、Link II三大巨头均分市场。M3烧录卡没怎么看到有卖。SC的CF和SD版售价分别为220元、240元。G6卡的1G、2G、4G三种规格售价依旧为1050元、1200元、1400元。Link II 512M烧录卡全套售价为666元，和预料中的一样，EDIY小组宣布666元的优惠价格将继续延期到11月后。现在刷机之后的NDS运行Link II或G6的话已经可以完美支持免引导，运行SC的话则需要插一张正版卡或者单独插引导卡以达到引导的目的。目前SC官方论坛放出消息说马上放出SC的新内核，支持完美免引导进入NDS菜单。

和NDS的稳定售价相似的是，GBM的售价也渐渐变得平稳了。目前日版GBM的售价降到了780元，FC手柄纪念版GBM则要贵10～30元。iGBM的售价则为850元。笔者衷心地希望神游可以将iDS和iGBM的价格压低，打击水货。这样可以让广大玩家更早



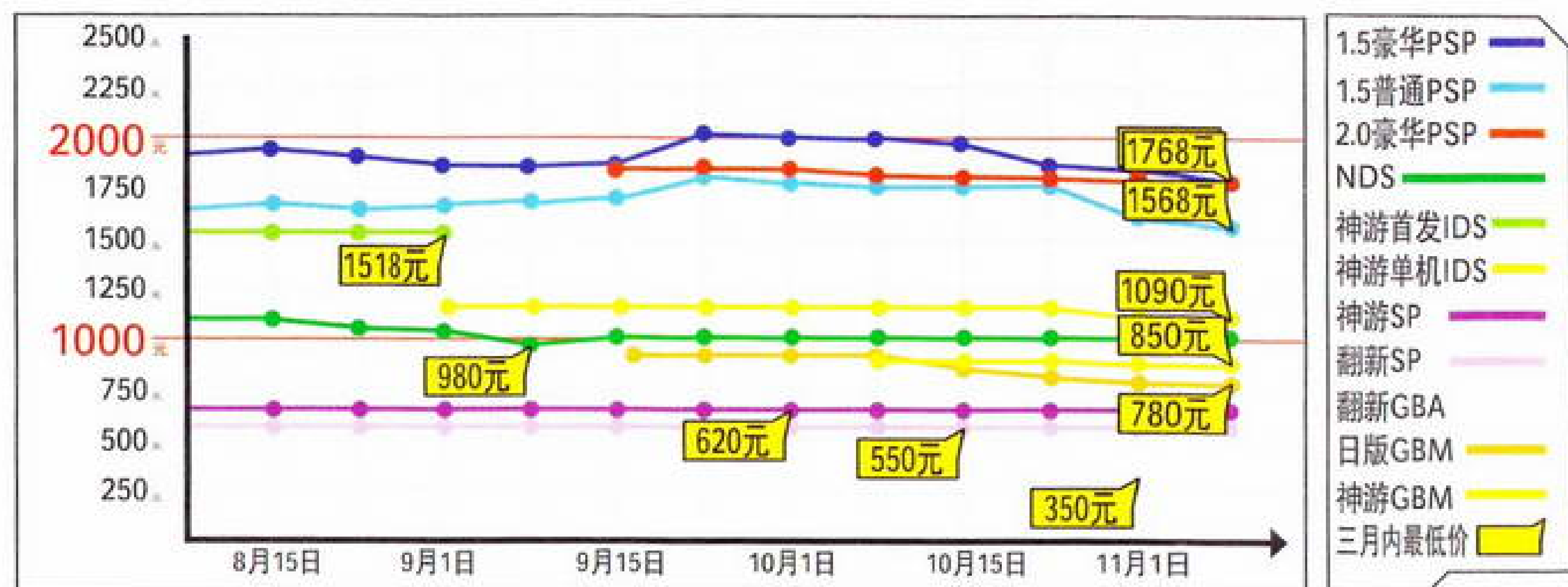
地享受行货的服务。

我们接下来把眼光放到PSP这一边，目前PSP的售价终于有了点“平稳”的趋势。现在各个版本的PSP的售价大致为1.5普通黑色PSP售1568元（日、港、台版）、1.5豪华黑色PSP售1768元（日、港、台版）、1.5普通白色PSP售1588元（日版）、1.5豪华白色PSP售1788元（日版）。

从数据上看，这个售价已经跌到最近三个月内最低价格了。大家可能会奇怪，为什么这组数据里已经没有了1.51版以及2.0版的PSP呢？这是因为目前这两种版本的主机都可以完美降级到1.5版。就算批发源头没有降，零售商店也会免费为大家降级、中文汉化……所以大家也就别去追究现在市面上销售的PSP到底是“先天1.5”还是“后天1.5”了。只需要注意别购买到2.01以及2.5版PSP就好了。



PSP游戏方面，尽管破解游戏占了主流，但是部分大作还是有一定销量的。《横行霸道》的售价目前为380元，目前该游戏的销量位居PSP游戏销售榜的顶峰。告诉大家一个令人遗憾的事情：这个游戏目前没有被破解，要想玩的话只能购买正版并依照游戏的指示将PSP升级为2.0版本。（据说通过《GTA》升级后的2.0无法降回1.5，大家注意！）《罪恶工具》在国内有很多“粉丝”，售价为330元，销量不俗；《极限滑雪》画面很不错，售价为320元。



各地掌机价格表

本辑市场扫描继续为大家列出各地的掌机参考价格，以下所有参考价格中，单位为元，本辑所列价格都为单机价价格。各地价格有所差异为属于正常，因此以下价格仅供参考之用。最后，马修向所有提供价格信息的朋友们致谢。

城　市	提供者	PSP（豪华版）	PSP（普通版）	iDS	NDS	iGBM	GBM	小神游SP	GBA SP
广东广州	江西恐龙	1768（黑） 1788（白）	1568（黑） 1588（白）	1090	1020	850	780（日）	620	550（翻新）
辽宁大连	仁和电玩 玩友游戏机专卖店	1750	1580	1180	1050	850	760	590	520
广东深圳	久圣电玩	1830（黑） 1900（白）	—	—	1010	—	800	—	600
广西南宁	鸿立电玩	1798（台版1.5） 1898（白色日版2.0）	—	1244	1053	898	815	630	—
山西太原	逸豪电玩	1850	1700	1450	1150	870	880	630	640
浙江杭州	玩之画电玩专卖店	1880	1680	1550	1050	880	—	650	—
天　津	MARS 电玩	1790	1600	—	1030	880	920	635	—

掌机软件新闻

一晃已经到了11月，非但没有见到雪花纷飞，气温还曾一度飙升到20多度，看来是暖冬无疑。有关NDS的好消息不断放出，最近任天堂又公布了诱人的NDS Wi-Fi计划，家中还没装无线路由器的朋友是不是也动心了呢？呵呵。下面一起看看近期掌机软件界的最新消息。

文 小超 编 马修

NDS软件新闻

WonDerS新版发布



■WonDerS对WS的模拟仍停留在初级阶段。

NDS上的WS模拟器沉寂了将近三个月后，终于在10月29日推出V1.1版。新版加入了对GBFS的支持，并改进了速度，下载地址：http://liranuna.drunkencoders.com/files/WonDerS.v1.1.zip。

fmsxDS更新

NDS上的日式计算机MSX模拟器fmsxDS于11月2日放出V0.03版，新版修正了BIOS错误及其它BUG，不过整体模拟程度还很低。下载地址是http://www.imasy.or.jp/~ngs/emu/arc/fmsxDS_003.zip。另外，一位叫Sata的热心网友发布了fmsxDS的修改版，修正了坐标计算等BUG，下载地址：http://www.pat.hi-ho.ne.jp/~sata68/nds/fmsxdss01.lzh。顺带一说，LZH格式的压缩文件用V3.3以上版本的WINRAR即可解压。



▲MSX上也有不少经典游戏

DSlinux新版发布

NDS上的Linux模拟器DSlinux于10月24日放出V2.6 nightly builds版。这个版本的程序可以在M3、GBA电影卡以及SC卡三种NDS烧录卡上运行，并能读取和写入数据。下载请到：http://kineox.free.fr/DS。注意，本版程序不能在电脑模拟器上运行哦。



▲改版后DSlinux不能在NDS模拟器上运行。

Moonshell更新频繁

NDS上的多媒体播放软件Moonshell在短短半个月的时间里竟然一口气发布了5个版本。10月23日发布V0.5版，10月25日发布V0.5Beta 2版，10月26日发布V0.5 updated版，10月30日发布V0.6版，11月1日又发布V0.6+1版。如此频繁的更新，真是令人汗颜，同时也不得不佩服作者的毅力。新版加入了对GIF、S3M、WAV、OGG等多种文件格式的支持。V0.6+1版下载地址：http://nintendo-ds.dcemu.co.uk/



▲新版Moonshell加入了对多种格式文件的支持。

files/20051101_moonshell06p1.zip。

NDS游戏存档管理软件RAIN发布



■有了RAIN，可以方便的管理存档文件。

RAIN是一款专门用于管理NDS SRAM和EEPROM存档文件的软件，并可以引导NDS文件。目前RAIN的最新版是Vr04，下载地址为http://nintendo-ds.dcemu.co.uk/files/rain04.lzh。

新NDS开发软件公布

SDL是一款电脑上的程序开发软件，目前刚刚推出的V1.2.3已经支持NDS程序开发，NDS软件开发者们可以尝试一下。软件下载地址为http://gpf.dcemu.co.uk/files/nds/NDSSDLlibs.rar，示例下载地址是http://gpf.dcemu.co.uk/files/nds/NDSSDLexamples.rar。

NDS文本录入软件公开


▲TxtWriter采用的是标准键盘布局。

Txt-Writer是一款适用于NDS主机的文本录入软件。它集成了虚拟键盘，用户可以通过触控笔在NDS上输入文字信息，并保存在GBA电影卡的CF卡中。目前软件刚刚推出V0.1版，目前还有很多不完善的地方，下载地址：http://ds.spacemonkeymafia.com/download.php?file=txtwriter_0.1.zip。

WinDS软件开发大赛始动

WinDS是一个在NDS上运行的类似Windows的平台。为了鼓励广大软件开发者为WinDS开发程序和游戏，WinDS官方特地举办软件大赛。评委是GBA WinS的开发者Francesco Napolitano等三位知名人士。不过奖品似乎不是很丰厚，一等奖只能获得512Kb的MagicKey3一块和128MB SD卡一张。相信大多数人不是冲着奖品而是因为兴趣才参加的比赛。大赛详细规则可以登陆：http://www.gbawins.com查看。



▲WinDS已经非常成熟。

GBA软件新闻

VBA rerecording新版公布

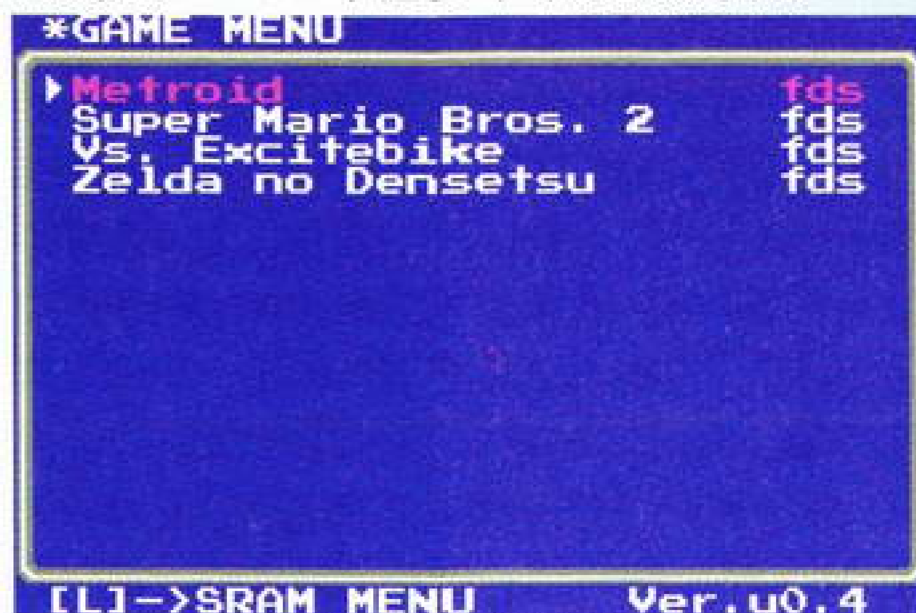
电脑上的GBA游戏录像软件VBA rere-cording推出V15版。新版增加了热键对话框，加快了hq2xS和hq3xS显示方式的运行速度，并修改了扩展编辑器以显示更多的命令。遗憾的是新版没有升级内核，仍旧基于VBA V1.72版。下载地址：http://www.filespace.org/nitsuja/vba-rerecording-15.zip。

VBA DeBUGger V1.72简体中文版推出

VBA DeBUGger V1.72是基于VBA V1.72内核开发的GBA游戏调试工具。最近有热心网友zsword001将其汉化成简体中文版，方便国内用户使用，下载地址是http://bbs.emu-zone.org/showthread.php?t=335078。

新GBA用FC模拟软件出炉

在GBA上玩FC游戏又有了新选择，这款名为HVCA的软件也能够在GBA上模拟运行FC ROM。其实，说是"新"软件并不确切，根据更新文档，HVCA早在今年3月份就发布了V0.7



▲HVCA的游戏选择画面。

版。因为作者比较低调，所以不为人知。软件最新版是11月5日发布的V0.81，修正了APU模拟错误以及磁碟游戏的IRQ时间问题。HVCA的最大特点是支持磁碟游戏，但使用比较复杂，需要下载三个文件，地址分别为http://gbaemu.dcemu.co.uk/files/hvca-0.81-bin.lzh、http://gbaemu.dcemu.co.uk/files/hvcamkfs.lzh和http://gbaemu.dcemu.co.uk/ufca-build-scripts.zip。

SMSAdvance新版发布

GBA用SMS、GG模拟器SMSAdvance在11月3日推出V1.1版。新版程序修正了《蓝博3》游戏结束时的画面错误，修复了大部分游戏的背景色彩显示错误，修正了精灵层的若干BUG。下载地址：http://hem.passagen.se/flubba/download/SMSAdvance11Bin.zip。

其他掌机软件新闻

Nhes GMB新版推出

Nhes GMB是一款电脑用的GB模拟器，最新的V0.20.1 Alpha版已经能运行很多商业游戏ROM，并支持手柄和程序调试。下载地址：http://shizzy.emulation64.com/Files/NhesGMB0.20.1.exe。



▶ Nhes GMB的模拟速度也让人满意。

完稿前，EZFlash官方站(http://www.ezflash.cn)终于放出支持NDS ROM的新版烧录程序，老牌烧录卡厂商终于开始行动了，呵呵。相反，电脑上的NDS模拟器四杰中只有iDeas放出一段可以运行《甲虫王国》的视频出来，DS Emu等都悄无声息。看来，想要在电脑上体验NDS游戏的玩家还需耐心等待。最后还要谢谢GBMAD小组(http://www.GBMAD.com)和齐鲁在线(http://www.QLWWW.com)玩友的大力支持。

G6新内核V1.33评测

在前几辑的为大家做了G6的游戏部分测试大家还都满意吧。尽管在游戏方面G6要比M3来得强劲，但是论影音播放，还是M3较强。因此为了弥补G6的影音播放的不足，G6的最新版本的V1.33的Loader问世了。同时配合updateg.e08对影音播放器进行升级以后，再配合最新发布的第二代水晶引擎软件，就可以做到实现全屏幕播放功能了。以下是mine对V1.33的评测，看看G6借由它到底增加了多少功能？

文 gokumine　编 马修

软件简介

画面效果篇

新版本的软件是1.20版本，和上次测试的内部使用的2.20版有些差别，由于是最终版本，因此在声音和画面的转换技术上都做了强化。为了让转换后画面变得更清晰，这次软件加入了很多先进的技术，首先是新水晶引擎的图像处理过程，以往以RGB三色作为一组像素单元进行处理，而新技术分别对RGB各像素点进行控制，这就大大提高了清晰度，实现了鲜锐的图像表现，尤其是在表现带斜纹的画面时，由于消除了线条的锯齿状显示，使画质更精致！同时，画面因为缩小而丢失的关键有效信息也被大大减弱，这样，在掌机的液晶显示屏上，不仅锯齿被有效地抑制，画面的边缘也比以往更加清晰自然，即便是影片中很小的字



▲从画面大家可以看出，人物的轮廓相当的清晰，用肉眼很难发现明显的锯齿。

幕信息也可以看得非常清楚。

在以往的系统中，转换影片的时候采用经济模式(低画面质量)转换的影像画质要比采用标准模式(正常画面质量)转换的画质差。因为经济模式转换出的影片相对来说比较小，方便小卡用户观看，不过要使用这个模式就要忍受低画质的画面。为了有效的解决这一问题，此次软件中加入了先进的画面二次补偿技术。因为人在黑暗的场景下，特别容易感知颜色的变化，对黑色细微变化的表现，使人们能够欣赏到更加美丽的画面，所以把细微的黑色变化再现到画面中，是提高画质的关键。通常情况下，视觉注意力是集中在画面的中心部位和画面的关键点(通常是运行较快的部分)，保证这些地方的画面清晰度，是在高压缩比画面中获得高画质的突破点。二次画面补偿技术就是在影片的中心部分和画面运动较快的部分加以识别并提高采样率，使得关键的部分被强调，因此，无论您选择哪种画质的转换模式，都能获得非常清晰的画面。



▲用经济模式转换的影片，画面中是冲刺中的路飞，在以往表现高速运动画面的时候边缘非常模糊，如今表现得相当完美。

音效处理篇

新的软件在声音的处理上也是可圈可点，软件通过增加高频部分的声音信号提升GBS格式的声音效果，在压缩数据上采用更新技术，两倍改善，从而提供更多现场感和深度，带来华丽、清晰、透亮的音响效果。配合新的多音效插件音响技术并结合了NDS主机在屏幕两侧仅16毫米宽简洁、超纤薄的扬声器单元，能传送清澈的声音，带给玩家逼真的音效。加之BBE曲线音量放大机制，有效避免放大而引起的失真，即使在转换以后把声音放大到4倍以上，也很难找到以往那烦人的噪音了。



转换压缩篇

软件有两个版本，一个是M3使用的“M3 Converter120 GB”，另一个是G6使用的“G6 Converter120 GB”，虽然名字不同，但是安装以后效果是一样的，并没有什么差别，两个软件转换的影片都可以在M3和G6上使用。转换软件中，这次针对的不同屏幕做了更细的区分，为了配合玩家转换自己需要的影片，预设了NDS、GBM和GBA三种不同的模式，而且自动调整屏幕画面尺寸(在针对NDS屏幕的转换影片只能在NDS模式下使用，而GBM和GBA模式下转换的影片可以在任意模式下使用，只是画面尺寸只有240×160而已)，在手动模式下，则增加了“水晶高速”和“水晶低速”两种选项，水晶高速转换时有最好、高、正常和低四种画质选择，水晶低速转换时则有最好和普通两种。用水晶高速转换的影片效果相对来说比低速的要好一些，转换速度也要快一些，但是容量也更大一些。水晶低速主要是为了尽量大地压缩生成文件，而且又要保证画面质量，因此牺牲的就是时间了。用个更具体的方式来形容就是：比如在高速模式下画面质量是5、转换速度是4、压缩比是2；那么在低速的时候画面质量就是3.5、转换速度就是2、而压缩比就是4。这就是个大概的比例，在转换时间上低速要比高速多用1倍，而压缩比要比高速大上1倍。如果不愿意那么麻烦的话就干脆直接选择自动，只要在高质量模式、标准模式和高压缩比模式中任意选择一个来转换即可。其他的功能基本和内测软件一致，为了方便大家，本文末给出一张表格供大家参考。

软件使用实测

转换完影片，我们接下来就要到G6上使用了，由于以前G6并不支持全屏幕播放，因此要观看这些影片的话就要使用最新的Loader，由于该Loader属于内部测试版，并没有对外公布，大家可以在http://www.yxjzy.com/Soft/ShowSoft.asp?SoftID=236下载到。升级文件一共两个部分，首先要对内核升级，使用的文件是G6 Loader V1.33。该文件中有三个文件，包括两个升级文件和一个说明。将两个升级文件拷到G6的根目录下，然后在GBA模式下启动机器，等画面出现绿色文字的时候，一起按下A+B+SELECT+START，系统就会提示是否要升级，点确认以后就要等待文件写入了。升级时间需要几分钟，请大家确保电力充足，升级过程中断电有可能造成卡带损坏。



升级结束以后再次运行卡带，发现升级成功，系统已经显示为1.33版了。这样第一步就结束了，把G6中的文件删除，然后将播放器升级文件updateg.e08拷贝到G6的根目录下面，启动机器，同样需要在GBA模式下进行，进入OS画面以后，选择播放器图标，然后系统会发现文件提示是否要升级，确认。这样就可以实现全屏播放了。不过升级以后的播放器没有图形界面，如果大家看起来不



舒服就直接使用转换软件中携带的皮肤，在G6的根目录下面建立一个BACKING的文件夹，把任意的皮肤文件拷贝到里面即可，启动播放器的时候就能自动加载了。

升级以后的系统发生了不小的变化，玩家可以通过触摸屏幕来操作，在OS画面下选择NDSGAME可以直接进入目录下的NDS文件夹，并显示里面的NDS游戏，不过在NDS文件夹中的其他文件夹不会显示出来，如果要运行GST的兼容ROM或者其他文件，就要在第二个GAME图标下进入，这样就可以直接浏览所有的文件夹了。另外就是由于增加了播放器，因此功能方面也有增加，首先就是可以播放GBS专署格式的音频文件，而且还可以实现全屏的图片浏览和文本浏览。不过目前浏览文本的时候还不支持中文字体显示，因为目前升级文件还是英文版本，不包括中文字库，目前只支持英文。



新版本的内核终于让G6发威了，除了强大的游戏功能以外，影音功能也慢慢的追上了M3，可以方便地看影片。惟一不足的就是G6系统还没有升级到中文，这样就给看中文小说带来了不便，希望厂家早日完善这一功能。另外，月底G6和M3使用的第二代Passkey就要上市了，第二代完全兼容最新版本的NDS主机和iDS主机，一直不能使用Passme的玩家这下就要有盼头了。而且官方透露发售以后第一代Passkey将停产，以后产品将直接配送第二代产品，且第二代普通版本Passkey价格将不会变动。产品发售以后，请继续关注mine为大家提供的详细测试。

下页附表为“G6 Converter120 GB技术参数表”，其中○表示支持，—为不支持。

转换机制	水晶引擎高速模式			水晶引擎低速模式		
画质设置	最好	高	正常	低	最好	正常
机种选项	NDS GBM GBA	NDS GBM GBA	NDS GBM GBA	NDS GBM GBA	NDS GBM GBA	NDS GBM GBA
视频输出参数						
分辨率	256×192 240×160 240×160	256×192 240×160 240×160	256×192 240×160 240×160	256×192 240×160 240×160	256×192 240×160 240×160	256×192 240×160 240×160
颜色数	1600万色 32000色 32000色	65536色 32000色 32000色	65536色 32000色 32000色	65536色 32000色 32000色	65536色 32000色 32000色	65536色 32000色 32000色
画面帧数 视频宏块尺寸	4~25帧自动 2×1像素 2×2像素 4×4像素 8×8像素	4~25帧自动 2×1像素 2×2像素 4×4像素 8×8像素	4~25帧自动 2×1像素 2×2像素 4×4像素 8×8像素	4~25帧自动 2×1像素 2×2像素 4×4像素 8×8像素	4~25帧自动 2×1像素 2×2像素 4×4像素 8×8像素	4~25帧自动 2×1像素 2×2像素 4×4像素 8×8像素
外部显像对比度	200：1 300：1 120：1	200：1 300：1 120：1	200：1 300：1 120：1	200：1 300：1 120：1	200：1 300：1 120：1	200：1 300：1 120：1
颜色容差值	16/16/16	24/24/24	32/32/32	32/32/32	24/24/24	32/32/32
最大帧大小(KB)	96/32/32	64/32/32	48/32/32	32/24/24	64/32/32	48/32/32
DMA读取	○/○/○	○/○/○	○/○/○	○/○/○	○/○/○	○/○/○
AVI、MPG视频滤镜	○/○/○	○/○/○	○/○/○	○/○/○	○/○/○	○/○/○
音频输出参数						
GBS音频格式(位)	16/8/8	16/8/8	16/8/8	16/8/8	16/8/8	16/8/8
GBS立体声8：1	32.000KHz	32.000KHz	32.000KHz	32.000KHz	32.000KHz	32.000KHz
GBS单声道16：1	32.000KHz	32.000KHz	32.000KHz	32.000KHz	32.000KHz	32.000KHz
GBS单声道32：1	16.000KHz	16.000KHz	16.000KHz	16.000KHz	16.000KHz	16.000KHz
GBS单声道64：1	8.000KHz	8.000KHz	8.000KHz	8.000KHz	8.000KHz	8.000KHz
MP3音频格式	16/—/—	16/—/—	16/—/—	16/—/—	16/—/—	16/—/—
MP3最高采样率	48.000KHz — —	48.000KHz — —	48.000KHz — —	48.000KHz — —	48.000KHz — —	48.000KHz — —
WAVE音频格式	16/8/8	16/8/8	16/8/8	16/8/8	16/8/8	16/8/8
WAVE最高采样率	48.000KHz 44.100KHz 44.100KHz	48.000KHz 44.100KHz 44.100KHz	48.000KHz 44.100KHz 44.100KHz	48.000KHz 44.100KHz 44.100KHz	48.000KHz 44.100KHz 44.100KHz	48.000KHz 44.100KHz 44.100KHz
音频滤镜	○/○/○	○/○/○	○/○/○	○/○/○	○/○/○	○/○/○
视频优化						
3D色彩管理	○/○/—	—/—/—	—/—/—	—/—/—	—/—/—	—/—/—
动态色彩饱和度	—/—/—	○/○/—	○/○/—	○/○/—	○/○/—	○/○/—
动态峰值控制	○/○/○	○/○/○	○/○/○	○/○/○	○/○/○	○/○/○
高清晰度MACH显示	○/○/○	○/○/○	○/○/○	○/○/○	○/○/○	○/○/○
锐化锯齿边缘控制	○/○/○	○/○/○	○/○/○	○/○/○	○/○/○	○/○/○
2倍色阶等级	—/○/○	○/○/○	○/○/○	○/○/○	○/○/○	○/○/○
超级A.T.S采集	○/○/○	○/○/○	○/○/○	○/○/○	○/○/○	○/○/○
8倍精密采样	○/○/○	○/○/○	○/○/○	○/○/○	○/○/○	○/○/○
画面二次修正	—/○/○	○/○/○	○/○/○	○/○/○	—/—/—	—/—/—
色差抖动	—/—/○	—/—/○	—/—/○	—/—/—	—/—/○	—/—/○
电影/视频规则判断	○/○/○	○/○/○	○/○/○	○/○/○	○/○/○	○/○/○
新纯黑驱动系统	○/○/○	○/○/○	○/○/○	○/○/○	○/○/○	○/○/○

文 Binbin30 编 铭风



PSP热点新闻追踪

PSP的大作游戏《横行霸道 自由城故事》终于发售了，相信不少的玩家都已经玩到了这款游戏。不过想要玩这个游戏、目前只能通过购买正版游戏来玩。使用记忆棒的方式是不能够运行这款游戏的了，所以喜欢玩这个游戏的玩家还是建议你购买正版游戏来玩吧。好了，言归正传，跟着笔者来了解近期PSP热点新闻吧。

一、PSP破解情况

1 《横行霸道 自由城故事》记忆棒运行不能

近期的PSP破解进展可以说得上是进入了"黑暗"时期，首先是PSP游戏《横行霸道 自由城故事》不能够通过引导程序使用记忆棒来运行。造成这个结果的实际原因就在于这个游戏采用了2.0系统软件才具备的AVC格式的视频压缩编码技术，该编码技术只有在2.0的系统软件上才能够正常运行。所以在1.5的PSP系统软件上面肯定不能够运行，想在1.5系统上运行《横行霸道 自由城故事》只能是一个梦想了。



同时还有一个严重的问题，《横行霸道 自由城故事》UMD光盘内虽然内置的升级程序包也是2.0版本，但是这个2.0版本的升级包与降级使用的2.0升级包并不相同。所以虽然你可以利用UMD游戏光盘内2.0升级包给PSP升级，但是升级之后，该版本的2.0系统是不能够再降级了。所以买了这款游戏的玩家一定要注意，如果还想以后能降为 1.5，就千万不要用《横行霸道 自由城故事》自带的2.0升级包升级，最好去网上下载以前 2.0 升级包，用这个升级就没问题。

2 UMD Emulator的开发者宣布不再开发新版本

在PSP破解界最伟大的软件UMD Emulator的开发者，在近期宣布不会再开发新版本软件了。造成这样的原因是作者对PSP的破解失去了兴趣！（这个理由有性格，汗……）不管该作者的声明是否属实，我们都应该记住他对PSP破解界所做的贡献。正是由于UMD Emulator软件的存在，让我们才能够像玩正版游戏那样，运行ISO镜像文件的PSP游戏，还能够通过该软件来播放UMD视频影碟。如果作者能够开放源代码出来，笔者相信还是会有其他破解小组再继续研究该软件。当然最根本的破解方式就是能够破解2.0的系统软件，这样才是真正治标治本的破解方法。

3 2.0系统引导程序发布

第一个能够在2.0系统引导其他Eboot文件的引导程序现在发布了0.7版本。该版本已经能够让很多自制程序正常运行了，但是对于

PSP游戏的直接引导运行还是不能够支持。目前能够正常引导运行的软件如下：Attack of the Mutants 0.3. Bookr 0.6 (PDF support works fine now)、Casino Addict (was broken in 0.6)、Freecell、**NeoCDPSP 0.1**、Noiz2SA 0.5.Polygon、PSP Pacman、PSP Rhythm Composer、PSPRemote - hopefully. Let me know if you are able to test it.、PSPdePon、Puyo Puyo、Robotorn 3D、Snakman、**Sega Master System / Game Gear emulator (was broken in 0.4-0.6)、SNES9x TYL 0.1**、Terra Incognita、Tsukihi Minti。(粗体文字属于模拟器软件)使用LUA脚本语言编程能够正常运行的程序如下：Air Hockey、Alien Duck Hunt、Bomberman、Button Mashing Revolution、Ceelo、Chicken Legs、Hiragana Quiz、Jezzball、Memory Game、PSPXMB、PSP Millionaire、Shivers、Tsukihi Minti Demo 1.1.Wall Breaker 0.03。

从上面的结果就能够看到，2.0系统下的引导程序还是能够起到一定程度的作用的。照这个程度下去，相信用不了多久，能够引导游戏的程序就能够发布了。让我们期待开发者的更新吧。

二、PSP模拟器情况

① MD模拟器DGEN v1.10



看来该模拟器的作者Syn-z更新动作比较快，刚发布了1.0版本。过不了多长的时间1.10C的新版本又发布了。该版本主要更新如下：1.修正一个VSync的错误。2.跳帧类型设置增加。3.PSP屏幕显示模式增加4:3模式。4.声音质量改进。想在PSP上面怀念MD游戏的朋友可以下载这款模拟器测试看看，是否能够达到你的要求呢?

② GBA模拟器PSP GBA v1.1

GBA模拟器的作者也在不断的努力开发新版本，目前最新版本的GBA1.1版本模拟器的运行速度又了明显的改观。类似于战棋类的游戏都能比较正常地运行。不过有些游戏的运行速度还是比较缓慢，特别是动作类游戏以及特效使用较多的RPG游戏。模拟器的功能设置选项已经非常多了，能够提供CPU频率的选择、屏幕的显示模式、跳帧的设置、游戏即时存档的读取等等功能。模拟器的声音完成度并不高，只要是打开声音选项，能听到的只有“格拉格拉”这样的游戏声音。就因为这样的原因开发者也将声音的选项“默认”关闭状态。还有一个不好的消息也与该开发者有关，有传闻说因为该作者侵犯了VBA的程序版权，而受到了警察的询问。至于事实如何，笔者也不是十分清楚。希望这些小波折不会影响到GBA模拟器完美模拟的那天的到来。



三、自制软件方面

① 国内自制电子书软件

值得让国人骄傲的电子书阅读软件CNReader的最新版本2.0发布了。2.0版本的软件主要增加了皮肤更换和MP3播放功能。实现了能够同时听音乐和看电子书的想法，这个软件应该是国内玩家阅读电子书必备的软件了。推荐大家下载这款国内自主开发的电子书阅读软件。

笔者将对该软件进行详细的使用说明，不会使用该软件的玩家可要注意看了。该软件的压缩包下载之后，进行解压缩，然后就能够看到两个文件夹目录。将这2个文件夹拷贝到记忆棒/PSP/GAME目录内就完成第一步骤。因为该软件本身没有包含有字库文件，所以必须从您的windows/font目录拷贝simsun.ttc字体文件到软件的font目录下，这个是启动默认的字体，随后您可以自行更换您喜欢的字体。经过这样的设置之后，2.0

电子书阅读软件安装就完成了。

软件在提供下载压缩包之前就进行了隐藏破损文件的处理，所以在记忆棒内看到的只有一个文件图标。选择好2.0电子书阅读程序，运行就可以了。

软件运行之后进入主界面，在这里就可以选择打开需要阅读的电子书文件。软件能够通过左右方向键来选择不同的功能菜单，在这里有一个系统设置菜单，刚开始使用软件的时候，可以先进入这里进行设置。



▲系统设置界面。

阅读设定：软件的默认按键设置都是圆圈按键是选定功能，叉按键就是退出功能，而开始按键就是保存功能。如果不习惯这些按键设定，你可以到按键设置菜单内修改符合自己操作习惯的按键方式。

字体设置：能够对字体类型、字体大小、字体间距字体颜色进行设置。

更换背景：可以对电子书阅读时候的背景进行设置，默认就有好几种背景图片可以选择。

音乐设置：此功能主要是对MP3音乐的播放功能进行设置。如果你想在阅读的时候欣赏优美的音乐，那么就要首先在这里进行音乐播放的设置。在这里只要把音乐开关选择到开启状态，然后添加记忆棒中的音乐文件列表。然后按开始键保存之后，就能够在阅读电子书的同时听到MP3音乐了。

更换皮肤：就是能够对软件的主题皮肤进行更换，默认软件下只有一种皮肤设置。可以自己制作皮肤文件来美化软件，如果你对绘图有天赋的话，可以将你的皮肤作品发布到网络上让大家一起来使用哦。

按键设置：这里能够对软件的操作按键进行修改设置，如果不是非常有必要可以不用设置。原来的按键设置方式就很适合多数人的习惯方式。

系统设置完成之后，就可以打开自己喜



▲阅读书签和MP3播放设置。

欢的电子书愉快地浏览了。2.0软件的阅读显示效果是非常优秀的，如果觉得默认的字体文字不好看。还可以复制其他的字体格式到字库目录内，这样就能够选择其他的字体格式。在阅读的时候，按下选择键就能够对电子书的书签进行设置，也能够对MP3的播放进行控制设置。

通过笔者对2.0电子书阅读软件的使用情况来看，发现软件的稳定性还很不错。没有发现死机的现象，而且MP3的音乐也能够正常播放。笔者对软件的功能非常满意。软件的优点很多，比如华丽的界面，超强的功能设置。缺点笔者认为只有一个，那就是软件对系统的资源要求高了。这样就不能够把PSP的CPU频率降低到1Mhz来省电阅读电子书了。不过，笔者相信，更多的玩家会喜欢华丽的软件界面而把省电的事情抛到九霄云外去的。

2 PSP Media Player发布

PSP Media Player软件是一个能够让PSP播放DIVX、XVID格式的AVI视频文件还有MP3.WMA、OGG格式的音频文件的多媒体播放软件。该软件由韩国人开发，最新版是0.5版。软件提供了CPU频率的调节功能，在333Mhz的频率下播放480×272分辨率采用DIVX的AVI视频文件，速度基本还可以。不过播放时间长了还是会造成视频和音频不同步的现象。所以国外的高手也对该软件进行了二次破解开发，把原来的韩国文字语言修改为英文



语言，播放速度也有所增强。不过对于某些格式的AVI文件，使用破解版音频部分存在出现破音的现象，但是同步率要比原来的版本好不少。

软件的操作很简单，AVI视频文件拷贝到记忆棒的/PSP/VIDEO目录就可以了(AVI视频必须拷贝到这个位置，不然不能够被播放)。在软件的主界面按下选择键就能够进行视频或者音乐播放模式的选择。十字方向键可以对视频或者是音频文件进行快进或者倒退操作，而三角键能够对CPU的频率进行选择，可以提供333Mhz、266Mhz和原始频率选择。×键就是提供了视频或者音频文件的停止功能。在视频播放模式下，按开始按键能够让视频文件满屏播放。

目前这个PSP的媒体播放软件的最大瓶颈就是播放速度不能达到全速播放480×272的AVI文件。如果开发者能够突破软件的视频播放速度，那么PSP的MP4播放功能就可以完全无视了。因为AVI格式的软件能够转换的软件实在是太多了，而且转换的速度比转换PSP专用Mp4格式要快很多。而且由于能够直接提供480×272分辨率的直接播放，所以视频文件的显示质量非常优秀。如果对视频转换的时候特别优化调整，转换好的视频质量可以与UMD影片相媲美了。不过由于是韩国人开发的软件，所以对音频格式的文件不能够支持中文文件名显示。笔者非常期待该软件新版本的发布，而且也希望开发者能够公布软件的源代码，让全世界的软件开发者都共同开发该软件，让全速播放AVI视频的愿望早日到来。



▲480×272分辨率下字幕显示很清晰。

③ 遥控软件PSP Philips Remote

续上次SONY电视遥控程序发布以来，最近又发布了可以遥控飞利浦电视机和DVD播放器的软件——PSP Philips Remote v0.1。该软件的最大用途就是能够通过PSP上面的红外线功能遥控飞利浦品牌的电视机和DVD播放机。家里使用飞利浦电视和DVD播放机的朋友可以下载这款软件。

四、AVI视频格式转换软件 Wismencoder使用介绍

由于PSP媒体播放软件的出现，PSP玩家都希望能有一款能够简单转换AVI视频格式的软件。经过笔者的对多数软件的测试发现，目前最优秀的AVI转换软件就是Wismencoder软件。实际上这个软件只是mencoder视频转换软件的图形外壳，而真正起到转换作用的软件是mencoder。mencoder是一个LINUX系统下的视频编码程序，但是LINUX系统下的软件运行都需要输入很长的命令行，所以给mencoder增加一个图形外壳程序是非常必要的做法。在众多外壳程序中，比较简单易用的程序就应该算是Wismencoder了。这个软件全部使用中文语言，所以给刚接触的玩家都能够很容易的使用。

Wismencoder软件可以支持多种的视频文件转换，一般支持比较好的还是AVI格式的视频文件。我们以能够在PSP媒体播放软件流畅播放的AVI文件为例。首先添加一个视频文件，添加好了之后先进行视频参数的设置，分辨率选择为480×272，视频编码率输入600，每秒帧数输入24帧，如果对画质比较在意可以选择二次编码。(二次编码转换的时间很长，但是图像质量很好。)选择好视频参数之后可以对音频参数进行设置。音频编码选用MP3格式，声道数量选择立体声，编码方式选择CBR方式，音频编码率选择48Kbps，音频采样率选择22Khz。经过上述的设置之后，可以保证转换出来的视频文件在PSP Media Player破解版本软件流畅的播放。



灵异之山——恐山

提供 海文





在《热血高校躲避球部 足球篇》中，第八战的对手是恐山商业高校。这支球队的队员都会在头顶绑上象征幽灵的三角形头巾，给人一种鬼气十足的感觉。并且这只球队发出的必杀技也非常诡异——会有三个鬼火缠绕在球的周围。海文上小学时就觉得很纳闷，这恐山到底是什么来头？直到开始学习日语之后，查了一些资料，才知道这恐山果然不是一个简单的地方。

日本有三大灵山（恐山、高野山、比叡山）、三大灵场（恐山、白山、立山）、三大灵地（恐山、立山、川原毛）。恐山一个地方便在这三大排行榜上挤进前三，足以看出恐山在日本灵异界的地位。

恐山位于日本的青森县下北半岛中央部，恐山其实并不是指一个特定的山峰，而是泛指以恐山为名的一整片地区。进入恐山地界后，首先扑面而来的就是非常浓烈的硫磺味。这时可千万不要以为这是恐怖分子又在进行什么恐怖活动。这是因为恐山一带是休眠火山地带，常会有亚硫酸气体从地下喷出。裸露在地面上的岩石表面很容易被熏成黑色，就连当地寺庙的香火钱也不例外。如果走到路边时，看到写有“为了避免意外事故，请不要使用打火机或火柴等”可千万不要觉得好笑，毕竟安全是第一位的。荒凉的地表、突兀的怪石、空气中弥漫着的硫磺味加在一起形成的诡异气氛很容易让人产生来到人间与地狱交界处的错觉……不信，就来看看下面的照片吧。


▲恐山的山门，从这里是看不出恐山真正的特色的。


▲地面上此起彼伏的怪石，可以想象这里到了晚上的话会是什么样子。


▲恐山地界内的宇曾利湖，下雨时湖上飘起的雾气更是给这里增添了灵场的神秘感。由湖边向外延伸出的小溪也因为硫磺而被染成了黄色。


▲宇曾利湖的另一角，湖水的酸性很强，据说PH值为3.2～3.6。


▲地面上散发出的硫磺气体，再加上远处弥漫着的雾气，很有灵界的感觉。

在当地人中则流传着"人死后都会来到恐山"这样的说法。对当地人而言，恐山就是这么一座聚集着死者灵魂的山峰。说道这里就不得不提到恐山的另外一个卖点——"イタコ"(ITAKO)，"イタコ"就是指那些能够招出死者灵魂的女性招魂者，每年的7月20日～7月24日举行的恐山大祭上，会有许多的"イタコ"们摆开自己的店面，为那些盼望着和自己死去的亲人交流的游客们实现他们的愿望。如果在这个时候到恐山旅游的话，应该能见到不少因为听到死去的亲人的声音而失声痛哭的人。至于这到底是不是货真价实的买卖，那就只有他们自己知道了……不过，现在这样的"イタコ"数量也越来越少了。


▲"イタコ"的店面外摆出的看板。



▲温泉的温度很高，第一次泡时可要注意。

当地的温泉十分有名，古泷の汤、冷抜の汤、药师の汤、花染の汤是恐山的4大温泉。其中"药师の汤"是当地寺院的住持们专用的温泉，一般不对外。而古泷の汤、冷抜の汤、花染の汤则分别是男性专用、女性专用以及男女混浴的温泉。

《为你而生》OST

提供 雷伊

前阵子在《掌机王SP》众小编中引起轰动并争相传玩的另类游戏《为你而生》不知大家都玩到了没有？在游戏推出近一个月之后的11月24日，这款游戏的原声音轨（OST）也要登场了，而且这次推出的OST可不光光只有《为你而生》中的音乐，在前作《为你而死》中登场的音乐也会一并完全收录其中。这张OST名为《为你而生&为你而死 爱的传说CD》，售价为2500日元（约合人民币175元），将两作中出现过的47首曲子一次性收录其中，对喜欢该系列的玩家来说是一个不错的收藏机会。



另外，SEGA专门的购物网站SEGA Direct为了纪念这张OST的发售，还特本推出了《为你而死》系列的主题CD包，售价为1000日元（约合人民币70元）。如果一次性同时购入OST和CD包的话，更能以3000日元（约合人民币210元）的折扣价买下这两件商品。



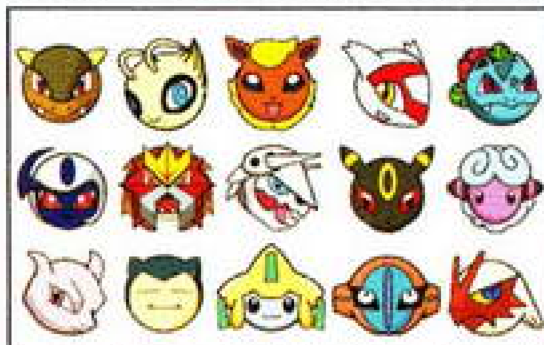
在现实世界追寻口袋妖怪

——《口袋妖怪方块》的谍报活动

提供 马修

“《口袋妖怪》系列”的一大特色便是要到游戏以外的地点参加活动，才能得到某些游戏中的稀有妖怪。这种炒作可以说把不少追求完美收集的玩家给炒得苦不堪言。这不，“《口袋妖怪》系列”最新作《口袋妖怪方块》也有了口袋妖怪配给活动。





▲活动中得到的情报卡都是关于珍稀口袋妖怪的。

活动采用了游戏冒险模式的风格，命名为“谍报活动”，即“すれちがい通信”，该活动要在通信中继所进行，而好处就是得到15只珍稀妖怪。而收集前提就是要前往指定的すれちがい通信中继点，并且游戏中最少还可以存放15张情报卡，如果空间已经不够，可以自下而上地删除原有卡片来让出空间。

珍稀妖怪情报收集指南



◀在合适的时间先潜入すれちがい通信中继所。



◀再在模式选择画面里选“エージェントカフェ”选项，就是下屏最下方中的茶杯形图标。



▲进入后选“ちょうほうかつどう”，即下屏三个选项的第二选项，谍报活动开始！



▲下屏显示一大堆信息的同时，你也正掌握着更多的珍稀口袋妖怪的情报卡。



▲收集完毕，在情报卡上编辑妖怪的信息吧。

中继所地点目前包括日本所有的口袋妖怪中心和专卖店，还有东京电车站的丸之内中央口以及新宿电车站的新南口两处“隐藏地点”。其中口袋妖怪中心的举办时间是从2005年10月29日～2006年2月28日，其他地点则将要或正在举办，时间分别是：

第一次　　2005年10月29日～30日

第二次　　2005年11月3日～6日

第三次　　2005年11月12日～13日

向大家说了这么多，可能有的众玩家会问：“我们又去不了日本，马修你这么做分明是在眼馋咱们嘛。当然不是，把这些介绍给大家，无非是让各位多了解一些；同时也是提醒大家，谁如果有亲朋去日本，就不要错过这个大好机会！

芙蓉姐姐进军手机游戏 《心跳回忆》奇乐无穷

提供：胧月

----上海网村、北京亿联星空联袂打造----



“生活给予我太多的磨难和伤痛，但是只要我还活着，我依然会感谢上帝，感谢他能让我继续在通往成功的大道上昂首阔步！我饱尝生与死的洗礼，虽然我负伤累累，但是我依然能在阳光中骄傲地用我挺秀优美的身姿向世界发表宣言：我很自信，因为——我很优秀！”——芙蓉姐姐语。

“芙蓉姐姐你都不知道，太土了吧！”传说中每天都有5000以上的人同时在线等待有关她的文字和图片。没错，这就是那个网络红人——芙蓉姐姐。现在就有那么一款游戏，主角就是大名鼎鼎的芙蓉姐姐，玩家可以通过对话和按照自己的喜好培养芙蓉从事文学或者演艺的发展，游戏中还穿插芙蓉的经典语录，不禁让人莞尔。如此让人心动的细节，温馨贴心的画面，精美的年度力作，您还在等什么呢？

北京亿联星空与上海网村通过半年的精心打造，成就了可谓本年度“压轴大作”的——《芙蓉姐姐》游戏系列。这款超人气游戏的两款主打系列《芙蓉姐姐之心跳回忆》和《芙蓉姐姐之声色麻将》已在2005年11月1日正式登陆“移动百宝箱”和广大玩家见面了。

关于《芙蓉姐姐之心跳回忆》

当红的养成游戏，以芙蓉姐姐为主角，玩家可以按照自己的喜好培养芙蓉从事文学或者演艺的发展。游戏语言风趣可爱，画面温馨细腻，同时配合芙蓉姐姐经典语录，个性人物栩栩如生。由芙蓉姐姐特别的为本游戏拍摄的照片资料制作成游戏图片素材，与众不同的游戏体验。

1.真人照片，真人事件，以芙蓉姐姐前半生的大记事为游戏线索，让你零距离接触芙蓉。

2.芙蓉姐姐的著名语录，著名“S”历历在目，独特的动画表现形式，意趣昂然。

3.游戏层层深入，只要玩家，发展理合，控制芙蓉姐姐的发展历程，包括在网上发帖子，投稿，参加电影的拍摄，芙蓉姐姐将从无名小卒逐渐成为网络红人甚至是明星，循序渐进，无限成就感。

4.昨日还在网络上的第一大红人，现在就在眼前，并且可以策划她的发展路线，相信一定能引燃玩家的热情。

















忍者厨房（一）

——教你怎么做好吃的忍者餐

记得在“忍者之里”的第一篇，就给大家介绍了忍者的食物。大家的感觉一定是：“怎么忍者这么可怜，吃得好艰苦。”其实当时介绍的只是忍者食的最基本的原料和最省事的吃法罢了。毕竟忍者是一个特殊的群体，现代忍者的条件比起古代已经改善了好几个天地。随着日本各地忍者主题公园的开放，各种独具特色的忍者食物也竞相亮相，想不想知道这些东西该怎么做呢？胧月来教你。

在介绍之前，友情提醒一句：由于是忍者食物，其中必然有一些日本特有的调料，所以要去超市购买才可以哦。

忍者土豆豆腐串团子

材料

中等大小的土豆两个，豆腐一块，芝麻粉一袋，味噌，味醂，鲣鱼松，清酒。

做法

1.先做酱，把一大勺芝麻粉、两大勺味噌、一小勺味lin、适量鲣鱼松和一大勺清酒混合，备用。

2.将洗干净的土豆带皮放进微波炉加热，趁热将土豆的皮去掉，捏成土豆泥。

3.在加热土豆的同时，把豆腐放进锅里用水煮。煮熟以后，用纱布将土豆包住，用擀面杖押成泥。

4.把土豆泥和豆腐泥混合在一起，用塑料膜卷成棍状。

5.将以上的成品切成1.5～2厘米厚的圆块，用竹签把它们串起来，涂上第一步做好的酱。

6.放到烤箱中烤7分钟，取出。最终完成！



这种团子制作简单，食用方便。忍者飞檐走壁难免饥饿，土豆中丰富的淀粉可以提供活动用的糖分，而豆腐更有强健筋骨的作用。

伊贺烟玉

材料

第一部分：冷饭360克，咖啡两克，栗子12个，黄油花生15个，砂糖三大勺，炼乳六大勺，利口酒一小勺，香草精两滴。

第二部分：咖啡两克，生牛奶50毫升，炼乳60毫升，咖啡奶40毫升，利口酒一小勺。

其他：杏仁粉适量，色拉油适量

做法

1.把黄油花生切碎，和冷饭、咖啡、砂糖、炼乳、利口酒、香草精混合在一起。然后用这些捏成一个一个的球，包住栗子。

2.给12个球撒上杏仁粉，放到170摄氏度的油中煎炸，直到变色。

3.淋上第二部分的汁液。



本食品根据忍者口衔卷物，跳出白烟的画面而来。无论冷热都非常可口。

酒里剑蛋糕

材料

第一部分：黄油50克，砂糖30克，盐少许，鸡蛋半个，小麦粉130克；

第二部分：白巧克力100克，黄油50克，蛋黄三个、砂糖40克、小麦粉20克、清酒四大勺的混合物（标记为A），蛋清、砂糖30克的混合物（标记为B）；

第三部分：梅干四个，味醂三大勺，清酒两大勺，细砂糖15克，粉糖适量。

做法

1.先做第一部分。把黄油在室温下练成膏状，加入砂糖直到黄油膏发白。加入盐、半个生鸡蛋、小麦粉，用筷子打匀后放进冰箱。

2.第二部分。把白巧克力和黄油放到瓶子里，加入热水溶解。搅拌A直到起泡为止，加到白巧克力黄油中。搅拌B直到起泡，分成2～3次加到之前的混合物里。



3.第三部分。用菜刀把梅干切碎，在和该部分的材料一起放到锅里煮。

4.将第一部分涂上很薄的一层黄油，涂上第二部分和第三部分的成品，放到180摄氏度的烤箱中烤上40分钟。

5.拿出烤好的成品，撒上粉糖做点缀。

手里剑牛牛

材料

三角形厚萝卜片十块，牛肉片200克，甜味噌（味噌150克，砂糖150克），米饭200克，菠菜少许，炒白芝麻少许，盐少许，砂糖少许，胡萝卜少许。

做法

1.把萝卜片放进小锅，加水到浸过萝卜片为止。点火后，加入盐和砂糖，等萝卜变软后捞出，汤不要倒。

2.把牛肉放到刚才的汤里煮，煮好后捞出，再把胡萝卜放进去煮。

3.把味噌150克和砂糖150克放到另一个锅里煮，直到颜色变鲜艳。

4.将米饭、切碎的菠菜叶、炒白芝麻、少量的盐混合到一起，好好搅拌。

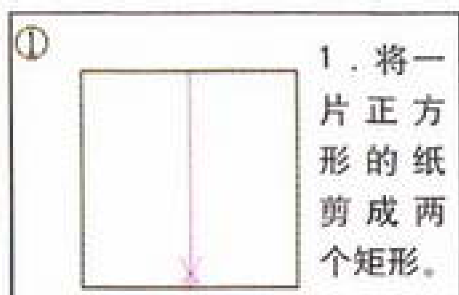
5.取一片萝卜放好，上面淋上甜味噌，然后铺上一片牛肉，再淋上味噌，最后放上一片萝卜。（即，做成萝卜－味噌－牛肉－味噌－萝卜型的三明治。）其余的8片萝卜也按以上方法操作，这样5个手里剑的角就做好了。



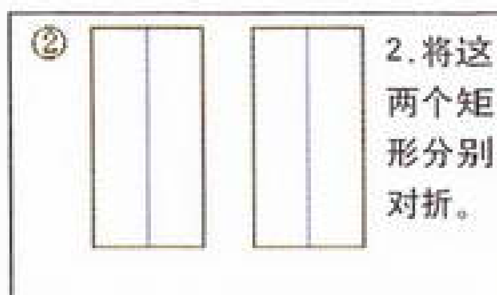
6.把5个角拼成五芒星状，中间放上混合好的米饭，上面加小块的胡萝卜点缀。

一般的忍者父母会给自己的孩子吃这种食物，意思是希望孩子能够继承自己的忍者事业。

今天的忍者食物先教大家做到这里。不过，对上一辑的手里剑部分内容有兴趣的玩家依然不少，胧月在此就教大家怎样用纸来折手里剑吧。不过事先胧月要关照大家，不可用该手里剑掷人，虽然是纸制品，但戳到人脸还是很容易造成伤害的。



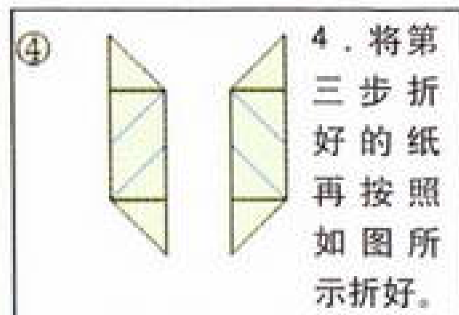
1.将一片正方形的纸剪成两个矩形。



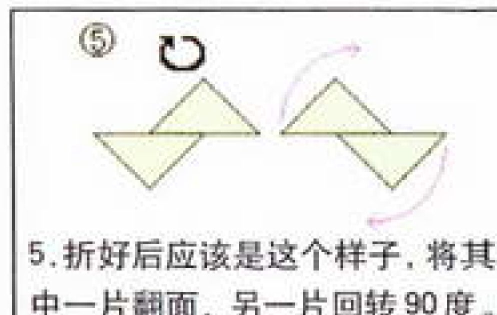
2.将这两个矩形分别对折。



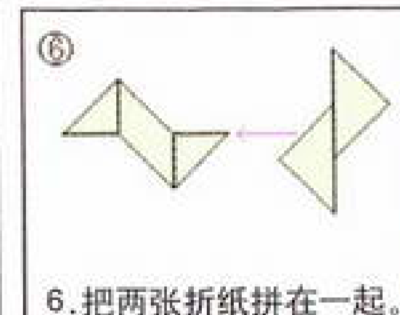
3.按照图中的提示折角。



4.将第三步折好的纸再按照如图所示折好。



5.折好后应该是这个样子，将其中一片翻面，另一片回转90度。

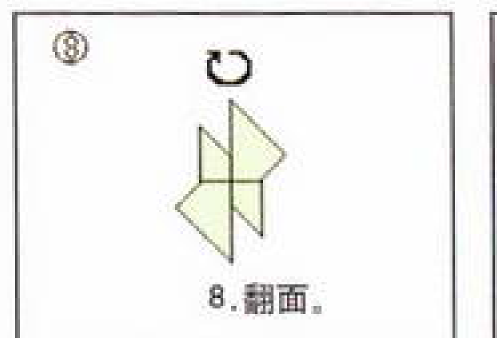


6.把两张折纸拼在一起。


■成品就是这样的啦。



7.把图中的红点所标注的角插进黑点的下方。



8.翻面。

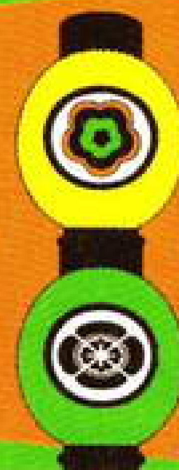


9.依然是把红点标注的角插进黑点的下方。



楽しく学ぼう

轻松日语教室



日语是入门时觉得容易，但是越往后学越难的一门语言。从这次的轻松日语教室开始，就要带大家接触一些语法方面的东西了。可能会相对显得枯燥一些，不过在学习语言的过程中这也是必经的一个阶段。

日语基本句型和语法

指示代词“これ”、“それ”、“あれ”、“どれ”

用来指代物品、方向、地点等的代词就是指示代词，这里所列举的四个指示代词都是指代物品的。

日语中的指示代词很多都有近称、中称、远称之分。“これ”是指说话人身边的事物，即近称；“それ”是指听话人身边的事物，即中称；“あれ”是指既不在说话人身边，也不在听话人身边的事物，即远称；“どれ”表示疑问，相当于汉语中的“哪个”。在实际对话中，要根据对话者和事物之间的远近关系选择适当的指示代词。



例句：

これは昨日(きのう)買(か)った「逆転裁判(ぎゃくてんさいばん)DS」です。

ko re wa ki nou ka tta「gya ku ten sai ban DS」de su。

这是昨天买的《逆转裁判DS》。

それはあなたの一番(いちばん)好(す)きなゲームですね。

so re wa a na ta no i chi ban su ki na gee mu de su ne。

那是你最喜欢的游戏吧。

そうですよ。

sou de su yo。

是啊。

あ、そうだ！「スーパーロボット大戦(たいせん)J」は買（か）いましたか。

a、sou da！「suu paa ro bo tto tai sen J」wa ka i ma shi ta ka。

啊，对了！你买《超级机器人大战J》了吗？

あれはまだ買(か)いませんでした。

a re wa ma da ka i ma sen de shi ta。

那个还没有买。

……は……です

日语中最为基本的判断句。は是提示助词，は作助词时发音比较特殊，并不是五十音图中的“ha”，而是发“wa”这个音，大家一定要注意。

例句：

このゲームの価格(かかく)は4800円(えん)です

ko no gee mu no ka ka ku wa yon sen ha ppya ku en de su。

这款游戏的售价是4800日元。

……は……ですか

(这是XX吗？)

基本的疑问句。在句末加上表示疑问的终助词か而成。在比较古典的语法中这样的疑问句句末一般不用“？”结尾。不过随着语言的不断演化，这样的规定也逐渐被淡化，在动漫、游戏等年轻人的领域中更是如此。虽然以前在本栏目提到过，这里还是再说一下吧。

例句：

これはあなたのメモリーカードですか。

ko re wa a na ta no me mo rii kaa do de su ka

这是你的记忆卡吗？

はい、これはわたしのメモリーカードです。

ha i、ko re wa wa ta shi no me mo rii kaa do de su。

对，这是我的记忆卡。

……はなんですか

(这是什么？)

这是含有疑问词的特殊疑问句。“なん”是疑问词，就是指“什么”。这里的“なん”也可替换为其他的疑问词，如“だれ”、“どこ”等等。

例句：

「応援団(おうえんだん)」はどこですか

ou en dan wa do ko de su ka

《应援团》在哪里？

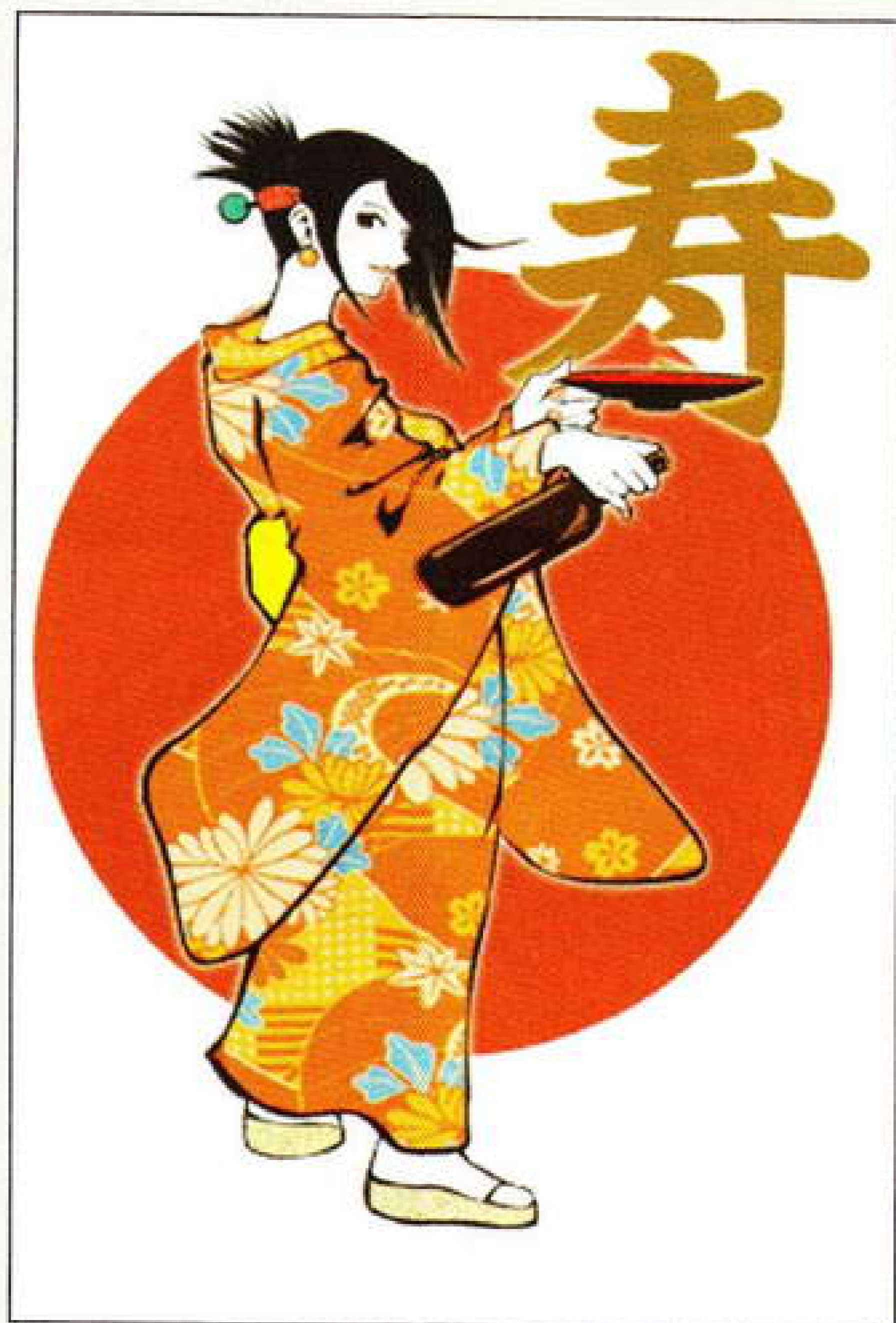
寝室にあります。

shin shi tsu ni a ri ma su

在寝室里。

格助词“の”

日语中名词和名词，代词和名词相连时一般都会用“の”来接续。の前面的部分就构成了修饰“の”后面的部分的定语。通常情况下，の可以表示后面的名词的所属、状态等属性。其作用相当于汉语中里的“的”字。



例句：

わたしのNDS (wa ta shi no NDS；我的NDS)

あなたのPSP (a na ta no PSP；你的PSP)

ぼくの夏休(なつやす)み (bo ku no na tu ya su mi；我的暑假)

提示助词“も”

も一般接在名词和助词的后面，意义和汉语里的“也”差不多。

例句：

「悪魔城(あくまじょう)」はおもしろいゲームです。「スーパープリンセスピーチ」もおもしろいです。

a ku ma jyou wa o mo shi ro i gee mu de su。suu paa pu rin se su pii chi mo o mo si ro i de su。

《恶魔城》是个很有趣的游戏。《超级碧奇公主》也很有趣。

游戏美图秀

栏目主持 海文

11月就这么悄无声息地来了，在这一切都即将归于平静的日子里，不如就让我们一起找一个没有人打扰的午后，坐下来回顾一下今年所有值得回忆的点点滴滴吧。这也是这个季节所独有的情感体验呢。这次为大家送上的是"《异度传说》系列"中的人气角色KOS－MOS的"个人专辑"。





▲"《异度传说》系列"中最受欢迎的女主角是谁？答案毫无疑问就是KOS－MOS。



▲眼神和动作很搭调的一副画。

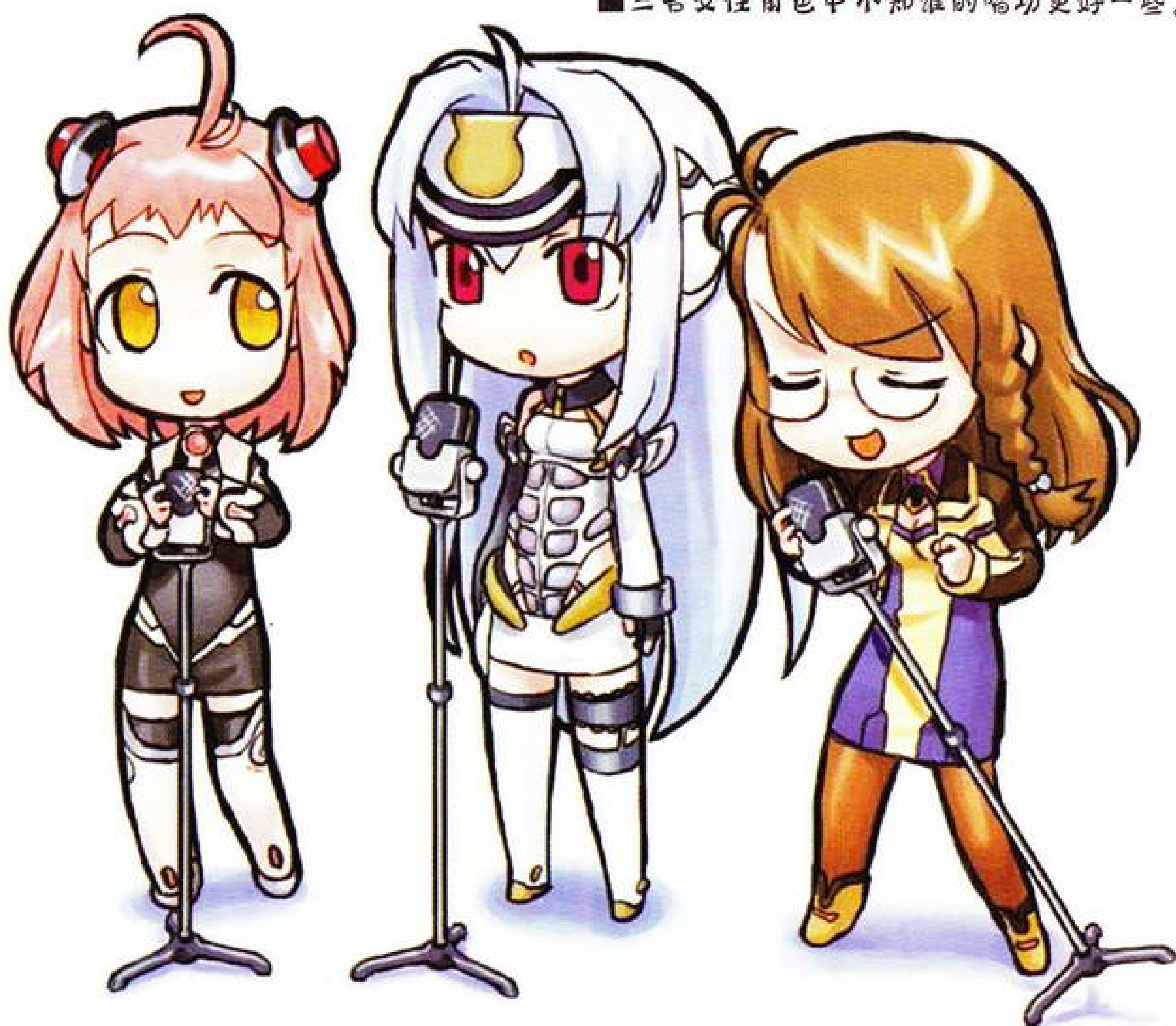


▲这副画的风格有没有让你想起《塞尔达传说——风之杖》？



▲这一幅画上的KOS－MOS则给人一种超现实的美感。

■三名女性角色中不知谁的唱功更好一些。



掌上动漫游

栏目主持 胧月

动漫情报站

KARIN

21 世纪的日本地下，居住着一个吸血鬼家族。他们悄悄从人类那里获取血液，谨慎地生活着。不过，该家的长女真红果林有一个不足为外人道的秘密——她并不吸血，相反自己的血还会不断增加，是一个奇特的“增血鬼”！（脑子里立刻跳出一句台湾言情小说常用语句：“有割腕的工夫干嘛不去捐血？”）平时的果林是一名普通女子高中生，可自从遇上转校生雨水健太之后，生活就发生了巨大的变化。一出青春校园恋曲，就此轰轰烈烈地展开。



通常迷糊的女主角都会有一个冷酷而英俊的哥哥外加一个无口而强大的妹妹。我们的果林小姐也正好拥有这样幸福的家庭组成，所以男主角未来的种种不幸遭遇也是理所当然的，太让人兴奋了！（众人：你这是什么心态？）本作于11月3日开始放送，全24话。

草莓100%特别篇+特典影像

日本动画专门频道 PPV 将于 11 月 18 日开始到11月30日，每天在不同时间段滚动播放。本作的故事紧接TV版，是一般电台没有放送过的特别篇和特典影像，很值得一看。声优方面依然起用TV版豪华的原班人马，铃村健一、能登麻美子、丰口惠、小林沙苗、水树奈奈。邪恶契机衍生出的动人故事，还是让我们去细细品味吧。



GAIKING ——大空魔龙的传说

热血机器人动画《大空魔龙》再度活跃！这部动画在国内并不怎么受到关注，在我们的印象里也只在《机战》中露过脸。其实论资历，这部动画并不亚于《铁甲万能侠》，尽管题材依然是老套的巨型机器人对抗机械怪兽，可名作的复活在制作质量上显然不会让人失望。声优方面采用了田中真弓、草尾毅、大友龙三郎、进藤尚美、川上朋子、雪野五月等业内名人，机体的绘制也非常精细，可见制作方是卯足劲让老姜再辣上一回了。本作于11月12日开始播放。



最终兵器彼女 Another love song

11月22日，Family 剧场将公映《最终兵器彼女》的OVA版《Another love song》。该OVA版将继承 TV 版的哀伤基调来展开情节，千濑一方面被强加意志改造成所谓的“最终兵器”而不得不服从军部的命令去战斗，另一方面又无时无刻不在思念着深爱的修治。痛苦中挣扎着的她此时却又不得不面对另一个与自己相同等级的“最终兵器”试作体……

本 OVA 将揭示 TV 版中没有提到的另一个“真相”，很值得一看。此外，该动画将于12月9日发售对应PSP的UMD版。



枪与剑的交响诗 ガン×ソード

——《GUN X SWORD》杂乱谈

文 绯苍舜华

这是存在于宇宙深处的童话国度，流浪者的理想乡，荒野上飞扬着梦想，城市里充满着暴力，人们称它为惑星Endless Illusion。

操纵着最强铠甲的男人，他的名字叫邦；追寻被抓走的哥哥的少女，她的名字叫温蒂。在荒野的尽头，一个人绝望，另一个抱着希望，两个人一同踏上了命运的旅程。

2005年7月份，当大多数人都沉醉在蜂蜜的黄与三叶草的绿当中，并在某森田大神的非人类举止面前抽搐不止的时候，一声清脆的金属碰击声毫无预兆地划过蔚蓝得不像话的天空。刹那间，温馨的城镇消失了，取而代之的是一阵翻卷而过的黄沙，然后，一片茫茫的荒漠便出现在眼前。一个头戴礼帽身着燕尾服的男子将身子佝偻成猥琐的姿势要死般地走着，“喀啦”一声踩断了一根尸骨，然后就听到一个男低音对着被自己踩在脚下的动物骨架呢喃：“你也落到这种田地了啊？反正都要死，还不如被我吃掉比较好啊……”就在观众看着这样的画面还在茫茫然不知所以然时，《GUN X SWORD》的标题就“砰砰砰”地刻上了屏幕。

作为7月的新番动画，《GUN X SWORD》以其独特的混杂着铁锈味的金属气息、鲜明古怪的人物性格、精美的画面，以及浓厚的西部荒野色彩，迅速在文艺色彩颇浓的初夏刮起了一阵起势略显微薄却后劲强大猛烈的小型风暴。在没有注意到的时候，周围追着《GS》的人已经结成了队扎成了堆，黑压压地一片围了过来，有些出乎意料但也觉得理所当然。一部片子的魅力并不取决于角色的魅力，但却一定由角色们的魅力构筑而成，而在《GUN X SWORD》中，角色们的魅力与相互间关系强悍地支起了剧情的架构，顶着天踩着地，支撑起的可就不止是一个世界的架构了。而这支撑起一部优秀动画作品的元素，自然不会是小人用寥寥几笔可以描述出来的，但在这里，就算不为了广大看官，不为了文章的丰满，不为了骗稿费，不为了那什么什么……就算是为了证明偶的确看了这部片子了，还是应该做些最基本的人物介绍的。

（那个，真的，我不是在骗稿费……真的真的！ = —|||）

邦

在结婚典礼上，未婚妻在自己眼前被杀，自己也身受重伤，只记得凶手的右手是钢爪。伤愈后，他依旧穿戴着结婚典礼当天的燕尾服



和礼帽，带着最强的铠甲——DANN，踏上了复仇的旅程……

虽然以上的描写或许会在各位看官的脑海中塑造出一个背负着痛苦悲伤过去的拥有强大力量的坚强冷酷的男人形象，然而，当看到这个男人虽然修长但永远佝偻着的身子，一副耷拉下来的有气无力的嘴脸，永远记不住温蒂和卡鲁门的名字，在料理上倒满所能拿到的所有调味料致使厨师晕倒，吃下第一口后惯例地大吼一声惊吓到周围所有的人后，所能够给他的评价大概也只能是“走路姿势猥琐的大叔”了。

但就算真是猥琐大叔，人家也还是主角，好歹也是操纵着最强铠甲的男人。一开始还纳闷为什么他那顶礼帽右边帽沿的角上要扣着一个直径约为一指的金属环，ep.1刚开始不久便看到邦很帅气地秀了一把用金属环挡子弹的把戏，然而这并不是它的主要功能，当邦将左手食指从环中穿过，平行地将环从右边拉到左边，然后用那把平时腰带般软软地围在腰间使用时立刻绷得硬硬的剑在身前划出一个大大的V字后，一把巨大的金属剑自宇宙中的卫星内垂直降下，落地后变身为一半貌似高达一半貌似零号机的巨型机器人时，才真正恍然大悟：原来那金属环是开关啊，而且八成上边还附有GPS定位系统咧！

咳哼，言归正传，这个从天而降的巨大机器人正是之前就提到的铠甲。邦的专属铠甲叫DANN，靠着它邦的确无愧主角的身份所向披靡。未婚妻遇害后，邦请求友人将自己的身体改造，成为DANN的操纵者。身体改造后的邦



和DANN是一体的，如果不经常和DANN合体的话身体的机能就会超过负荷，如死般痛苦。也就是说，没有DANN邦就会死去，失去了邦DANN也无法进行自我修复。这也正是ep.4中高烧不退的邦进入DANN之后就痊愈的原因。

顺带一提，邦这个闷骚的男人，有着极其多的莫名其妙的称号。诸如“宿醉两天的邦”、“钢铁之邦”、“扫垃圾的邦”、“为恶魔穿着晚礼服的邦”之类之类的。而最初出现的称号，是在ep.1中的最后，在看到破晓的夕阳时，邦自己说出的“好吧，由今天起，我就是破晓之邦了。”(= -|||)

温蒂

背上背着哥哥遗留下来的手枪，胸前挂着哥哥特地给她寻来的据说可以带来幸运的乌龟，头发绑成两根貌似大懒虫面包的粗粗的辫子，像牛角般两头翘起，一心只想找到被带走的哥哥，和哥哥一起回到生长的小镇，这就是在ep.1中，邦在小镇Evergreen遇到的少女。

当饿得不行的邦推开教堂的大门时，随着一声突兀的枪响，一个稚幼纤细的身影腾空飞起，摔在了地上。邦的瞳孔在瞬间有片刻的放大，也许在那一瞬，他想起了在教堂中遇袭身亡的未婚妻，我们不得而知。但当看到少女因子弹被其挂在胸前的形状奇特的乌龟壳挡住而并未受伤之时，相信很多人都会想到这样一句：“啊啦，这就是命运的相遇啊。”所以当威胁小镇的恶势力wild bunch被邦击垮，从头目口中得知温蒂的哥哥被邦正在追寻的钢爪带走了的时候，谁都能猜到接下来剧情的发展。所谓的“Gun X Sword”、“Gun X Sword”，当然是Gun乘上Sword啦！只不过LOLI温蒂追上大叔邦要求同行时，说着“我可以做你的新娘”的那一脸红晕，实在无法不让人怀疑这是不是又是制作方的恶趣味。

卡鲁门99

本名卡鲁鲁·门多萨，人称卡鲁门99，一个据说拥有99的胸围和99个秘密的女人。

卡鲁门99是《GUN X SWORD》中出现的第三个主要人物，在ep.2中与邦和温蒂在一个名为Bridge City的城市相遇并一起被卷入事件中。身为情报贩子的她似乎与邦是旧识，知道邦的过去和邦旅行的目的。

作为情报及报酬为先的情报贩子，卡鲁门

99自然免不了要给邦他们带去不少麻烦，为了获取情报而让邦进行危险工作的情况也会出现，然而就像大多数动画中的习惯设定一样，即使再怎么拜金主义的角色，只要他／她是属于友方的，就一定会有义气优先视同伴为最珍贵宝物的场面出现，更何况，卡鲁门并不是十足的拜金主义。自她登场时始，她的情报搜集工作中就一直有着这么一环：找寻钢爪的线索及下落。这么做当然不是因为她自己和钢爪之间也有什么仇根，纯粹地只是在全心帮助朋友而已。

雷

“三无”美青年……或许不太贴切，因为比起“三无”女神绫波丽来，雷还是能多露出一种表情的，那就是提到钢爪时的愤怒。

金色长发，发尾稍卷，表情冷酷，再加上相同的名字，实在是无法不让人顺利地联想到前不久还在大红大紫的某部动画中的某个角色。一直到剧情急速发展的ep.10为止，雷是出现过的角色中惟一一个能与邦实力相当不分伯仲的家伙，惯用武器为貌似拐杖的枪，拥有和邦极其相似的过去的他，也拥有属于他自己的铠甲——他心爱的妻子志乃所制造的伏尔泰。因为妻子也被钢爪杀害的缘故，雷从弟弟口中所说的温柔的哥哥突然转变成了心中只有仇恨为



了达到目的不择手段的冷酷无情的复仇机器，只要是他认为成为了他复仇的阻碍的，无论对方多么无辜，他都可以毫不留情地清除掉，虽然凶狠，但其实是一个极其可怜的家伙。对于他来说，失去了志乃，也就等于失去了这世上所有的意义。

一心只想复仇的雷，不会让任何人任何事物成为他的障碍，与他有着相同遭遇的邦也好，真心爱着哥哥想要将哥哥唤回头的弟弟乔西亚也好，在目前的他眼中都不会成为同伴，他孤身一人，只想让钢爪死在他的手上，虽然和邦及乔西亚有过短暂的并肩作战，但他仍拒绝任何所谓的同伴。

密瓦鲁

温蒂一直在寻找的，被钢爪带走的哥哥。

虽然作为故事的线索之一不断出现在温蒂的口中及回忆中，但这位哥哥却一直没有露出他的庐山真面目。然而在ep.10的最后，在佐内特车站的站台上，隔着铁轨站在对面站台上缓缓回过身的少年，在温蒂渐渐放大的瞳孔及那声被压抑了一半的“哥哥”的叫声中，以完全不同于少女回忆的立场，正式地登台亮相了。

原以为是被凶狠的杀人凶手钢爪抓走的少年，在妹妹所不知情的时候，已经对钢爪无比尊敬，一心想要实现钢爪梦想，成为以钢爪为首的original seven的一员，站在与邦对立的阵营了。当初那个将妹妹的幸福作为自己的一切、为妹妹特地寻来了据说可以带来幸福的乌龟、温柔地笑着的哥哥，已经是一脸陌生的冷然，将自己亲手交给温蒂的手枪当着她的面扔进垃圾桶，扔掉了与妹妹的合影，完全抛弃了过去的男人。

被original seven看上的密瓦鲁，拥有无须改造便能操纵铠甲的天才能力，第一次进入古老的铠甲ORIGINAL就能毫无障碍地成功驾驭，并操纵它从雷的手中救出了钢爪。看来应该是之后邦和雷要面对的强大敌人。

另外，关于密瓦鲁的一点题外话：他的声优是保志。原本密瓦鲁在站台与温蒂重逢时，包子那特意压低的声线还让人有些耳目一亮的新鲜感觉，然而为什么，密瓦鲁一进入铠甲ORIGINAL中后，他的声音就完全变成了大和·基拉了呢？难道驾驶机体的包子用的都是同一种声音吗……怨念。

钢爪

目前为止确定的第一BOSS，被怀疑有专门拆散鸳鸯之癖的右手装着钢爪假肢的银发中

年男人。

从ep.11开始，《GUN X SWORD》就以极其迅猛的速度发展着，在ep.11中，钢爪一方阵营的角色已经全部登场完毕，而在ep.12的最后，当看到那个安慰着被哥哥抛弃失去了旅行目的，却又被邦赶回镇子而茫然失措的温



蒂，一脸慈祥如同圣者般的笑容，让我们以为这是每部动画里都会出现的负责安慰主角帮助主角重拾信心找到迷宫出口的人物，从几分钟前还和卡鲁门进行搏斗的original seven之一的法萨丽娜手中接过义肢装上右手手腕时，编剧开心地笑了，因为我们如他所愿瞪大了眼睛，然后郁闷地嘀咕："这世界果然什么人都有啊……"是啊，连这么一个看起来热衷于逗狗的人畜无害的中年大叔都可有是杀人不眨眼的BOSS，这年头还有什么事不会发生啊？

普拉希娜

《GUN X SWORD》第一季结束时OP里还处在光影之中的邦一方阵营的最后一人，在第二季的第一集中立刻登场。

为了抚养了自己和其他许多孤儿的已经去世的修女妈妈，为了让一起长大的孤儿们过上好生活，驾驶着修女妈妈遗留下来的铠甲Brownie在铠甲擂台赛中征战，希望能够成为冠军获得高额奖金的少女，性格开朗不拘小节，有点大剌剌，但驾驶铠甲的技术十分高超，在



与邦的擂台赛中一度让邦处于下风。因为一下就让邦记住了自己的名字而使温蒂和卡鲁门大吃一惊，还让温蒂对其产生了嫉妒。虽然第一次登场便与邦暂时分道扬镳，但不用想也知道她会再次和邦相逢并加入其与钢爪对战的阵营中。而现在关于这个女孩惟一的谜可能就是修女妈妈的死和普拉希娜之后与钢爪对立的理由，该不会修女妈妈也是被钢爪给杀死的吧……(= –b)

一穿到底的礼服，眉眼间的颓废，修长的身材，吊儿郎当的随意中不时溢出优雅的举止，然后，灰暗伤感的过去，《GUN X SWORD》的男主角所拥有的这一切，无一不让人比看见月亮想起水兵月更顺利地联想到当年乘着班驳的飞船，在宇宙中肆意踢踏的牛仔——斯派克，就连邦那浇满调味料的料理，都能让人笑着想起那著名的经典的根本完全不可能忘掉的松坂牛肉。这样一联想起来的话很多角色都可以与《Cowboy Bebop》对上号。但在这里要谈论的重点不是GS与CB的相似处，即使在最初的瞬间扑面而来的金属气味中的确混杂了那熟悉无比的宇宙牛仔的气息，但很快地就被铠甲从天而降落地瞬间所产生的气旋给冲散了。《GUN X SWORD》毕竟是《GUN X SWORD》，毕竟主角们活动在大地上而不是太空中，当《GUN X SWORD》的魅力突如其来地展开时，什么与《Cowboy Bebop》的相似之处，你也就会瞬间忘得干干净净了。

不记得在哪里看到过《GUN X SWORD》的宣传广告，那广告词华丽得令人不印象深刻也难——"令人期待的原创动画，《杀死比尔》式暴力美学X超华丽打斗！！——《GUN X SWORD》(2005.7)"当时还奇怪为什么一部新作动画会突然跟鬼才昆汀开创先河的杰作扯上关系，然而在看ep.1时这句华丽的广告词便跃然浮现在我脑海中，证明了那句话不是虚张声势摆大排场吸引观众的不负责任的宣传。想想看，未婚妻被杀，主角为了寻找仇人，一个人踏上了漫长的复仇之旅……然后，关键词的"婚礼"、"教堂"、"杀"、"复仇"等字眼，只能让人再次恍然大悟地说："哦，又借鉴了一部经典之作。"

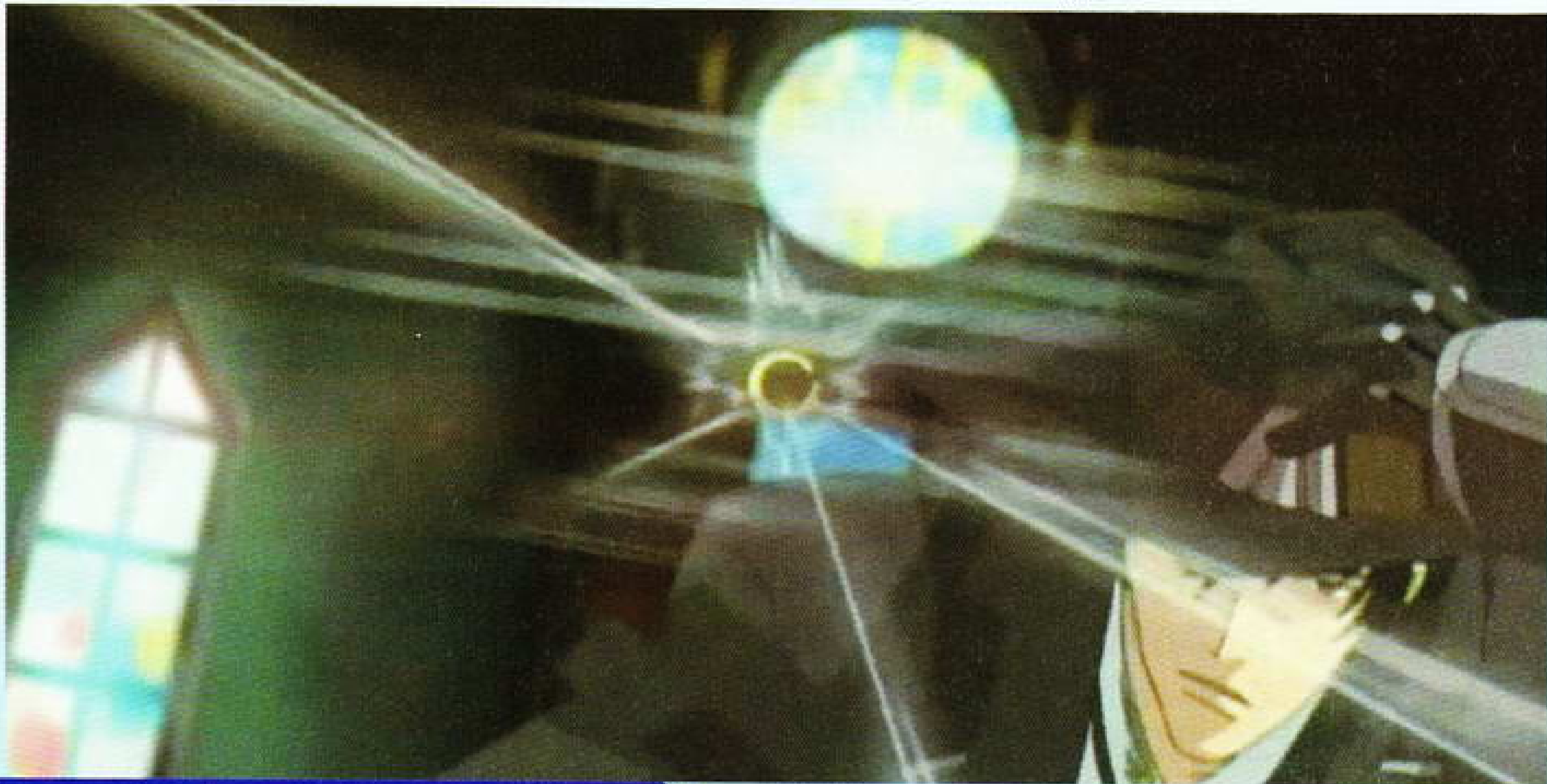
借鉴也好那个什么所谓的抄也罢，《GUN X SWORD》始终还是给观众带来了不间断的惊喜。首先它的OP就十分出色且独特，OP是固定的，惟一变化的是光影流动的人物轮廓。已

经正式登场的角色会从波浪般的光影中慢慢显出身形，而尚未出场的角色，能够展现在观众眼前的，也只有动作着的平面轮廓了。虽然开头几集的确有些拖沓，但随着第一次在露天咖啡馆中与钢爪差之分毫开始，故事的节奏渐渐加快了，新的登场人物一个紧接着一个，而新人物的重要程度及其立场，通过OP就可以知晓，实在是非常方便了解剧情信息。而OP的音乐更是甫一响起就是无法抵挡的吸引，清脆的金属撞击声之后强烈的节奏是标准的美式风格，然后随后扬起的悠扬却是彻底的和风，背景也被太鼓溢满，这样的的音乐组合初听会觉得怪异而无法融合，但适应了之后很快就被它迷住了，在这样激扬而又不失优美的乐声中一个个闪现的充满魅力的角色身影，莫名地会给人一种热血的亢奋感。而与OP不同，ED的音乐是动人的抒情慢歌，纯粹的英伦风格，如低声私语般，像极了邦的慵懒，而ED中那一张张慢吞吞交替的插画，虽然难免有些偷工减料之嫌，但画面的唯美及部分难得一见的诸如一些配角过去的模样，还是让人感到满意的。

《GUN X SWORD》到这篇胡言乱语即将完成时，网上下载已经更新到了第17集。故事发展越来越接近核心，而片子本身也开始向一些奇怪的方向发展。且不提17集中出现的明显男性向的故事设定及画面镜头，单是主角邦变强的过程就已经让人汗得不能再汗了：在普通对手面前很强，在比较强的对手面前比较强，在很强的对手面前被打，在战斗中偶然引发了自身或武器或机械的潜力达到与对手一般的程度进而走狗屎运地打倒对手，然后遇到另一个很强的对手，被打，在被打的过程中努力寻找上回昙花一现的神秘力量的启动按钮……这不就是我们熟悉得看了开头知道结果的主角成长史吗？结果？结果还用问吗？当然是成功爆SEED啊，串了，不过不能怪我啊，看邦领会电磁思维空间时的画面，他的身后DANN的驾驶舱突然出现的自一点向四面八方迅速扩张的白色晶体状背景，多么熟悉的状态啊，这不是爆SEED是什么？明镜止水？（= —|||）

无责任YY也到此结束，即使《GUN X SWORD》向再怎么奇怪的方向走去，它仍然有无数个理由值得FANS期待，不论是邦牛仔式的慵懒洒脱，LOLI温蒂的可爱，巨大的机械铠甲，精美细致的画面，动人的音乐，还是N多熟悉元素的杂烩融合，甚至是它越来越偏离原本轨道的航线。当然，随着情节越来越深入，主要人物的面纱全部揭开的同时接踵而来的是一个又一个谜：已经渐渐开始揭晓的邦的过去，original seven的真正面目及目的，钢爪杀害邦与雷妻子的原因，钢爪真正的目的，以及已经可以预见到的邦与密瓦鲁的决战，再加上曾经出现过的人物逐渐聚集起来，点连成了线，还差那么一点，这些线就要结成面了。在这样的紧要关头，谁能狠下心来打住不看呢？不管《GUN X SWORD》往下的发展如何，聚集起来的关注目光不会消失，邦依然是那个佝偻着身体摇摇晃晃走路的颓废大叔，他身后依然跟着牛角包LOLI温蒂，他们的旅行还没有结束，而我们，依然注视着他们，注视着他们前进的步伐，注视着他们前方的那一片蓝天。《GUN X SWORD》，枪与剑的交响诗，仍然在继续……

（ps.GUN X SWORD，不是“钢是what”，是“钢索”= —|||）

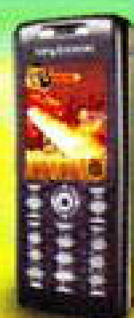


文 小豆子 编 LIKY

手机游戏吧

VOL.09





天气转冷，小豆子终于"光荣"地感冒了。躺在被窝休息的时候，手机自然成为最佳娱乐工具，或者上网，或者看小说、玩游戏。哈哈，有部手机真好啊。

我们不要垃圾游戏

最近小豆子注意了一下周围的朋友，发现大部分人的手机都有游戏下载功能，但却很少有人上移动梦网下载新游戏。小豆子总结了一下原因，大致是很多人觉得移动梦网提供的手机游戏质量太差，不是手感不行就是流程太短或者画面粗糙。现在手机数据线很容易买到，网上也有不少提供手机游戏下载的网站，所以大家更喜欢从电脑上传输游戏到手机，而不是登陆梦网下载。

至于游戏价格，据小豆子了解，并非关键因素。如果游戏好的话，区区几块钱大家还是能够接受的。最怕的是花了钱，却下载到自己不喜欢的游戏。小豆子就曾经被某赛车游戏的介绍所蛊惑，说什么"让你体验前所未有的驾驶乐趣"。花5元钱下载后却发现游戏竟然只有一个赛道，最恐怖的是没有终点，果真与众不同啊。

看看移动梦网上的游戏介绍，大多充满了溢美之言。相同的描述词汇出现在无数不同的游戏介绍中。而实际上呢，当大家花钱下载下来时，可能会发现所谓"画面亮丽"的游戏，背景简单到只有一棵树；所谓"情节曲折"的游戏，半小时左右就能通关。

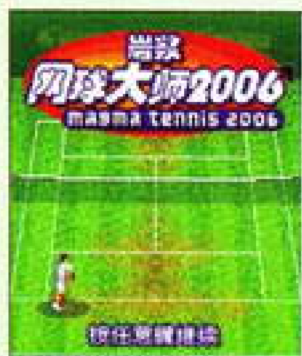
手机游戏的质量问题已经成为玩家最为关注的焦点之一。这其中和某些厂商急功近利的心态有莫大关系，玩家花钱下载垃圾游戏，和买到伪劣产品没有任何区别。一次、两次受骗，大家可能会认了，觉得自己运气不好碰到了不负责任的厂商。而到第三次、第四次呢，大家可能就会对梦网游戏彻底失去信心。这对于目前还处在发展初期的国内手机游戏市场无疑是不利的。如何规范厂商，淘汰劣质游戏因该成为移动运营商重视的问题。

最近移动梦网上有两个手机游戏挺火，分别是《芙蓉姐姐之心跳回忆》和《芙蓉姐姐之声色麻将》。沾上网络名人的光，游戏火自然也情有可原。《芙蓉姐姐之心跳回忆》还颇具"创意"，玩家要在游戏中把芙蓉姐姐打造成网络明星，手段自然是发贴、投稿、摄影。游戏似乎取得了正式授权，芙蓉姐姐的真人照片无处不在，还有诸多经典语录。如果你是芙蓉迷，一定不要错过……（寒！）



▲《芙蓉姐姐之声色麻将》。

近期热门手机游戏推荐







网球大师2006

厂商	岩浆数码	类型	SPG
适用手机	诺基亚S60系列手机／摩托罗拉V303 V600 E398／三星E108等		

厂商网站： http://www.magma-land.com

下载方式： 移动手机登陆 梦网首页→梦网目录→百宝箱→游戏百宝箱→体育游戏

国内厂商开发的网球游戏。游戏分为"自由模式"和"生涯模式"。"自由模式"中，玩家可以与世界不同地方的高手进行比赛。"生涯模式"是本作一大特色，玩家可以培养属于自己的选手，通过比赛提升能力。游戏还独创了"自动跑位"的设定，让操作变得更轻松。






武林擂

厂商	掌上明珠	类型	网游 RPG
适用手机	诺基亚 S60 系列手机／摩托罗拉 V300 V3 V80／索尼爱立信 K700C W800 K750 等		

厂商网站： http://www.pearlinpalm.com

下载方式： 移动手机发送短信 wll 到号码 888854

这款由《刀剑恩仇》的原班开发团队开发的武侠手机网游终于完成公测正式上线。游戏采用回合制战斗，玩家可以收集拳谱、独创招式，还可以打擂、挑战别人。除了普通的聊天，玩家之间能够用飞鸽传书相互联系。游戏只能通过 CMNET 方式连接，幸好支持离线练级，能为玩家节省一部分费用。游戏画面不错，场景丰富，人物够大，属中上游水平。

勇者传说

厂商	捷通华声	类型	ACT
适用手机	LG 8280 C950 C260 C610／三星 X839 X929 W109／摩托罗拉 A860 等		

厂商网站： http://www.sinomobile.com.cn

下载方式： 联通 CDMA 用户登陆联通无限→神奇宝典→软件超市→软件目录→游戏天地→动作游戏

为了解救被魔王封印在生命之塔中的公主，四位勇士踏上危险的征程。游戏方式类似于《炸弹人》，玩家要放下炸弹毁灭敌人。不过炸弹却变成了苹果、香蕉等水果，汗。游戏中有加速装备、无敌防护等强力道具，熟练使用可以快速消灭敌人。游戏共有5大关40小关，每一大关后还有BOSS战，肯定能让你过足炸弹瘾。







中古之战

厂商	Funmobile	类型	A·RPG
适用手机	诺基亚 S60 系列手机		

厂商网站： http://www.funmobile.com

下载方式： http://my.163.sd.cn/down/fab.zip

以中世纪为背景的动作 RPG。Alps 帝国为了扩张领土，开始了侵略 Lore 帝国的计划。玩家可以从骑士 Homer 和战士 Minerva 中选择一位游戏，来阻止 Alps 的入侵。Homer 使用长剑，擅长 HP 回复；Minerva 使用长矛，攻击力强，但防御力和速度偏弱。玩家需要在村庄中打探消息，并获取各种道具以使游戏继续，还能使用魄力十足的魔法。游戏画面非常漂亮，美中不足的是流程过短，只有六关。

战国十英雄

厂商	网村科技	类型	RPG
适用手机	诺基亚 S40 S60 系列手机／摩托罗拉 V500 V600／NEC N810 N820 等		






厂商网站： http://www.netvillage.cn

下载方式： 移动手机发送短信 syx1 和 syx2 到 888854 分别下载游戏上、下部

日本 Kemco 公司的手机 RPG 大作《真田十勇士》被网村科技引入国内，并进行了全面汉化。游戏讲述战国时期乐毅结识天下英雄，共同征讨秦昭王的故事。游戏中乐毅要根据线索去寻找吕春秋、白起等 10 位同伴。每位同伴的职业、能力各不相同，有善于搜集情报的、有擅长搬运重物的，需要玩家充分利用。游戏画面一般，但剧情不错，值得一玩。

口述 一只雷丘 整理 马修



雷丘的故事（四）

胡思乱想一晚然后又天昏地暗地睡了一白天后，我发现不是梦，最起码现在我变成雷丘还是真实的，但我也发现，住院快两个月了，阿丘却一次没来探望过我。

不久，我痊愈出院，又回到了小男孩的电脑中，阿丘看到我会怎样？上次离开时我还是个皮卡丘呢，现在却成了这个样子，她会心疼我还是责怪我……“阿丘。”我像以前那样喊她，却没有她平常清脆的回应。“阿丘，阿丘——”任凭我怎么喊，也不见她出来，难道是我的变化太大让她反感而有意躲避我？呵呵……

在我东找西找时，阿娇叫住了我，她是一个从野外抓来的双色玫瑰，虽然现在已是草系主力，但和阿丘共同的遭遇还是让她们成为了无话不谈的好朋友。她告诉我，阿丘是在一周前小男孩整理电脑时被驱逐走的，因为事先有准备，就托她带一些话给我。

“她说，你进化成雷丘后要注意自己的情绪，情绪太坏会影响到健康；她还说，你的年纪越来越大了，要注意自己的休息……她还说，她走后，你要坚持自己每天按摩面颊，不然现在过度放电到老时落下病会非常难受；她还说，天凉了，睡觉时记得给左腿的伤处多盖些叶子；她还说，她一点也不爱你，要你、要你好好留在这里，不用去想她……”

我掩面低首却哭不出来——一直以来，我都以为我和阿丘的婚姻只是勉强凑在一起的，实际上，她每天的关心已经渗入进我的日常生活；而她缘于爱的叮咛嘱咐，更是常常被我视作唠叨而粗暴地打断……现在，她走了，只身来，只身去，没有得到我一点一滴的疼爱，当她知道我无能为力时，也只能违心地说不爱我以让我打消找她的念头……

阿娇叹了口气，拍拍我的肩：“她只有你这么一个亲人，去找她吧。”说完款款离去。

又是一个星光满天的夜，几年前我在这样的夜晚为我那被放逐的母亲而难眠；今晚，我又在为孤单的阿丘而无法入睡，思绪里满是阿丘挥之不去的身影和她平日里无微不至的照顾，想到伤心处，就肆无忌惮地痛哭，哭累了，也终于不情愿地睡着了。

梦中，我看到了阿丘那瘦弱的背影，在草原下显得那么孤单无助……我梦到了她的泪，我感受到了她泪水中的苦涩与无奈……我又梦到野外那群眼冒绿光的狼犬，而阿丘微弱的电只能让狼犬们更加抖擞精神……还有昏黄天空下的旷野，阿丘气若游丝地挣扎着，半空中盘旋着的烈雀、暗乌鸦等着她生命的耗尽……“我被驱赶后，你陪我一起走，好吗？我好怕。”“她还说，她一点也不爱你，要你、要你好好留在这里，不用去想她……”

我醒了，哭醒的，阿娇说得对，她只有我这么一个亲人了，即使离去，也要在我的怀中让她感受到我的爱，而不是像尘埃一样孤单地来，又孤单地走。

这天晚上，我下了改变我一生命运的决心，我要离开这里，去寻找阿丘，也许我至死也找不到她，但在这里苟活的话，我将在自责和悔恨中度过余生。

我撞门的声音惊醒了小男孩，他显然不知道我这一举动的目的。他过来抱我时，我意识到了我的离去意味着背叛。但转念一想，小男孩没有我的话不过少个电系的战斗主力，而阿丘却随时有生命危险，想到阿丘，又想到我的母亲和孩子们，我也就不觉得欠他什么了。我反身一尾巴将小男孩抽倒，蓄起电准备将这个完全不懂尊重生命的小混蛋烧成炭灰，但我最终没有那么做，只是用极低压的电量将他电晕了事。

电脑中的虚拟世界是晴朗的星空，午夜中的现实世界却是暴雨倾盆，秋天深夜的大雨让我不由得打起了寒战。忽然，我感觉到大地在颤动，背后传来一阵轰隆声，没等我躲开，就被一个巨石从背后撞倒并轧了过去——小男孩的隆隆岩！地面系是电系的克星，小男孩祭出这个家伙看来是决定好要我的命了。再被隆隆岩撞一下轧一下，我不死也差不多了，求生的欲望使我强忍着剧痛跳开了它第二波的攻击。“小子，干吗要走？回去吧！”隆隆岩停稳后，以貌似商量的语气和我说着。“麻烦转告主人，找到阿丘我会带她一起回来。”“看来你是不回去了？”说完，他不轻不重地砸了一下地面，而我却要严阵以待地防御，我知道他这只是警告，以他的实力，使出大地震的话可以将我秒杀。“兄弟，”我一边防御一边和他

商量，“我们怎么说也在一起并肩作战过，给个面子吧。”“好啊，你跟我回去和主人把事情说清楚了，他放你走的话，我绝不拦你。”

恶战看来是不可避免了，当他猛烈捶砸地面时，我也早有准备跳到了树上。但他的地震还是把树上的我震得摇摇欲坠。我在雷声与地震混杂在一起的隆隆声中抱紧着树枝，不知还能坚持多久……但，地震停止了。

“傻瓜，等你把树震倒你也累差不多了。”原来是赶来的阿娇让他停了下来，阿娇这个草系主力应该能够帮我解决掉他吧？毕竟是她鼓励我出来找阿丘的，不过她对隆隆岩的下一句话却让我大失所望：“他在树上，你用落石把他砸下来不就完了吗？”阿娇这个贱人……没等我骂出来，隆隆岩就已经一阵石头把我从树上生生砸了下来，我掉在了泥泞中，全身的泥水让我看起来更加落魄，未及我多想，同样也是一身泥水的隆隆岩已经跳起来重重地压在我的身上。我的脸和身体几乎大半浸在了泥水中。大雨阵阵，雷电交加，看来我就要在这样的夜晚去见我的母亲和孩子们了，也许还有阿丘……平时我以为我所向披靡，其实是小男孩有针对性地让我避开了和地面系的战斗，现在来到完全弱肉强食的自由世界，我也不得不正视来自地面系的挑战……已经没有下次了，隆隆岩用坚硬硕大的拳头不停地砸在我的头上，终于，我的身体开始不自觉地放电——电系精灵临死前的共同征象。但是，我透过被雨水遮住的眼帘，分明地看到了隆隆岩一激灵然后退了一步，他被电到了！他再次想冲来，但踩到我趴着的水坑，又一激灵……我艰难地站起，我看到，顺着它坚硬的石甲里面，也在往外流着雨水——他被淋透了！既然如此，我不杀他岂不逆了天意？可是、可是我这濒临死亡的身体已经没有多少余电了……

“傻小子，你以为雨天你就能赢我吗？”这个家伙看到了我的虚弱，开始拼命捶地。我又倒在地上，任他的地震将我震起，还好泥泞的地面大大减轻了效果，当他气喘吁吁地停下来、我又踉踉跄跄地站起时，他开始惊恐了，显然，以他这种智商是想不到泥泞地面能减轻地震效果的，雷鸣电闪中我一身泥泞再次爬起时也确实如同吸血鬼临世一般恐怖。就在那之后几秒中，我被一道闪电结结实实地劈中了，短暂的眩晕后，便是精力无比的充沛，我跃到惊呆的隆隆岩的头上，吼叫着将全身的电能劈头盖脸地劈向他那已被雨水淋透的身体，第一次遭受电击的隆隆岩在电光中哀号一声，便倒在了地上不断抽搐——地面系的抗电性果然强，换成一般的妖怪现在就已经成骨灰了。没什么，再多费一下事而已，我来到隆隆岩抽搐的身体旁，按着他的面门，冷笑着蓄电，很快，他就将只剩一个岩石空壳……

啪，两片飞叶快刀将我击开——是阿娇！我不



知道该说什么好，如果不看在她同阿丘的交情的份上，我会先把她电成灰烬再解决隆隆岩。“你该走就走吧，不要做得太绝了。”阿娇边把隆隆岩从泥水中拖出来边和我边说着，“主人对你有再多不对也对你有养育之恩。再说，隆隆岩他也是奉命来的。”“奉命？那用得着要我的命吗？我和他怎么说也是曾经并肩作战过的兄弟……”想到以前的日子，我也收回了蓄势待发的电。“你忘了他怎么进化来的吗？他是被原来主人换来后，积压了无数失落和绝望最终爆发后才发生的形体上的变异。和你一样，正常的进化是长不成这个样子的……”既然都是为了人类的虚荣而生而进化的可怜虫，既然这样，就让他们走吧。

没那么简单，地下一阵震动后，穿山王和三地鼠破土而出！幸好我及时防御才没被他们偷袭到，但面对这两个快速度、精神百倍的地面系杀手，我的失败已是注定的了。“你们两个住手！”是阿娇喝住了他们。“阿娇姐……”他们看到了被电得全身抽搐的隆隆岩大吃一惊，因为在他们的概念里，地面系根本不可能会被电到。“隆隆岩命在垂危，你们俩还不快点把他抬回去，要他死在外面吗？”“可是主人说，不把雷丘活着抓回来，也得把尸体给他带回去。”“那你们俩把隆隆岩的尸体也一起抬回去，是不是就更有功劳了？”“这个，可是阿娇姐，那我们怎么向主人交代？”“雷丘打败隆隆岩后跑了。”“可雷丘还在这……”“听到没有！雷丘已经跑了，我们没有找到！”“哦，那、知道了。”两个家伙一边应着，一边连拖带抬地将隆隆岩举着跟着阿娇走了，他们清楚，外表柔弱的阿娇用自家草系攻击就可以让他们俩暴尸野外。当他们都离开后，脱险的我无力地躺在泥泞中——谢谢你，阿娇。

不知什么时候，雨停了，我躺在雨后清晨的草地里，大口呼吸着大自然雨后清新的空气，思绪万千，真的一切就像梦一样啊，连梦和现实都混淆，我也确实活得太失败了。

无数的战斗让我深谙技能相克的道理，进化后的强大更使我在以后的漂泊中没有吃过亏，无论如何，接下来的日子我都要去找给我无数关爱的阿丘，让她在有生之年能够再次看到已经畸形进化却完全可以保护她的我，让她伏在我的肩上痛哭一场……哪怕只有一次，只要我还活着，我就要继续找下去，永远……

（完）



不知道广大的洛克人饭丝们有没有发现这样一个问题——洛克人从1～6，用里面的BOSS也好，武器也罢，连贯地并且形象地形容了我们当今时代的发展和科技的进步。什么？不信？那就请听我慢慢道来。

文 KAKUSIKI　编 LIKY

论FC的“《洛克人》系列”与时代的发展

首先先看最早的《洛克人1》，其中的元素系BOSS由火人，冰人，电人这些非常基本非常基本的我们现实生活中直观可见的元素形态构成，丝毫未加以修饰，电人的武器为雷光线，（THUNDER BEAM，所以可以理解为雷，而非电）。气力人用的是最原始的投石技术，可以说是相当的朴素。炸弹人使用的虽然是炸弹，不过如此笨拙的炸弹一看就是我国古代四大发明之一——火药的衍生物。而最最著名的剪刀人用的剪刀自然也就不用多说了，古代的裁缝就靠他吃饭了。在这6个BOSS之间没有任何一个拥有现代的热兵器，甚至于连稍微高级点的类似于“樱大战”里的蒸汽设备都没有。所以说，最早的《洛克人1》整体描述了一个工业革命前的世界。用的都是一些最最基本的物品。

在《洛克人2》中，元素系列已经从非常直观的自然界基本元素进化到了需要一些操作才能得到的东西，也可以说成不是非常直观的东西。比如“风”这样看不见的东西和“泡泡”这种需要特定操作才能得到的东西。投掷的物品从原始的石头开始进化成为了回旋标，爆破炸弹也取代了一代里的依靠古老的火药爆发的炸弹。齿轮更是标志着工业时代的开始，把《洛克人系列》带入了一个新的开始，从此以后，很多需要高科技的产品（武器？）开始问世。而其中的一个时间停止更可以说是当时的经典科学理论——相对论的高阶产物。

进入高科技工业化以后，随之而来的部分是更高科技的产物，部分则是高科技所带来的副产品。这些都在《洛克人3》中被表现的淋漓尽致。随着科技的进步，大量机械被投入新的生产，象激光，磁力这些对于我们现在的社会来讲都是很尖端的技术出现了。格斗术也从回旋标转化为了科技特制的“硬拳头”。噪音作为科技性污染之一，在《洛克人3》里与阴影人完美地结合出现了。《洛克人3》可以说是系列科技的上升最快的。在科学技术达到一

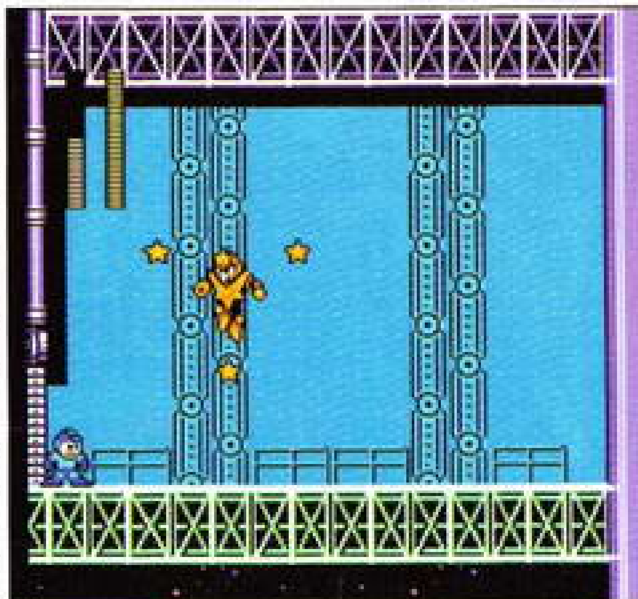


定程度以后，就要开始做一些历史研究工作，就象我们现在对一些金字塔啊，先人的陵墓等等很感兴趣的原因。



由于在《洛克人3》所构成的世界里，科技力量已经到达了一个新的境界，所以在《洛克人4》里，和我们现在的世界一样，人们开始寻求一些古老的而且神秘的东西。开始向一个新的未知的世界进发。所以法老人和骷髅人孕育而生，这两样都是古代不解之迷的代表。蟾蜍人则作为环保的典型代表出现。攻击方式是有伤害能力的雨，这明摆着就是酸雨嘛……彩虹人的出现也更为我们的美好的世界带来了一道美丽的风景线。海下仍旧是一片未开发之地，随着科技发展，人们开始向海下深处发展，战争上也出现了深海鱼雷之类的武器。所以深海人的出现，以及他的深海导弹也是可以预见的。

在《洛克人4》里，环保与节约已经被揭示了一部分，在《洛克人5》里面，更深一步地体现出了“能源”这个相当重要的问题！众所周知，当今世界油类资源已经相当不足了，所以汽油人就毫不客气地登上了《洛克人5》的舞台。为了在这个资源已经很匮乏的世界上继续发展下去，不得不考虑使用一些更为先进的以及环保可再利用的能源，水能就是一个很好的能量，利用水波来产生能量，水波人孕育而生。以万物和地球的万有引力产生的重力能，尽管现在这种能量在现实生活中还无法使用，但不失为一个不错的想法，所以，重力人登场！作为资源，不仅仅是能源方面，矿产资源也是一个相当重要部分。石头与水晶分别处于这种资源的的最地层与顶峰处，所以石头人与水晶人的出现也是可以理解的。最后，CAPCOM做了最坏的打算……实在不行的话就……换个星球，所以STARMAN出现了。



在一切的一切达到尽头以后，人们在《洛克人6》中开始了怀旧复古的行动，出现了拥有日本民族气息的大河一族——大河人。在希腊传说中出现的种族——半人马而引发出了半人马人。中世纪的决斗的强力武器之一——战斧也被强化成了战斧人。那些比较传统的比较原始的属性人物也出现了，风人，火焰人，暴风雪人。这些足可见CAPCOM的之心。



最近PSP上马上又要复刻以《洛克人1》为蓝本的《新旧洛克人》和《反乱猎人X》了，让我们广大的洛克人爱好者们祝洛克人系列越走越好！

《EXE》名词解析

破防(ブレイク)，对影子(対シャドー)，对水中，对隐身(対インビジブル)，对地中(対ユカシタ)：以上的5种专用词语是用来形容攻击的特殊附加效果的。接下来一个一个解说。破防，就是这种攻击能够对普通攻击无效或只能造成1点伤害的对手给予全额伤害，这种CHIP的典型有破坏锤，弹丸，铁球等等。对影子，是指能够给予影子系敌人伤害或给影分身状态对手伤害并让其解除影分身状态的攻击，常见的是剑系CHIP。对隐身，意思是能给隐身(准确叫法应该是“不可视状态”，隐身是通俗叫法)中的敌人，包括受创后的无敌时间中的敌人伤害的攻击方式。单只有这种属性的攻击比较少见，通常和其他的性能共存，比如草人偶或是地藏王。对水中说的是能够攻击到潜在水里的敌人的攻击方式，常见的一般电属性CHIP大都有这个功效。对床下，这个是指能攻击到在地上挖个洞然后躲在洞里的敌人的攻击属性，大多数的投掷类CHIP和贴地类CHIP都有这个属性。

文 G.P.X 编 LIKY



1993年6月6日，《塞尔达传说 梦见岛》正式发售。作为掌机平台第一款《塞尔达传说》系列游戏，它的经典程度足以媲美与N64上的《时之笛》。即使以今天的眼光来看它无论是画面、操作性、迷题精巧度还是剧情都很出色！想当年它为GB的普及可立下了汗马功劳啊，真不愧为任天堂王牌制作人宫本茂大师的得意之作！相信给不少老玩家留下了童年的美好回忆吧，而且在1998年发售DX版后其卡带仍然流传至今，在我国仍有出售。下面小的就来向各位介绍这部巨作中存在的种种趣事，也许下面有些东西你已经知道了，但是现在来回味一番也许会再次勾起你的美好回忆。



《塞尔达传说 梦见岛》之奇闻趣事

1.**超强跳跃** 大概算是个系统BUG吧，游戏发售早期却有人能够在游戏中做出类似《银河战士》中三角跳的动作！

2.**神奇移动法** 这个BUG应该算是最经典的了，不但可以利用其随意到达正常流程中难去的地区，还可以不走正常路线直接打最终BOSS！使用方法为：当林克走到版边切换画面的一瞬间立刻按Select进入菜单，关闭菜单后会看到林克跳过了一个版面，移动到下一个版面了。在1998年发售的DX版修改了这个算是游戏乐趣之一的BUG，真是有点遗憾。

3.**有趣的家禽** “《塞尔达》系列”的鸡历代都很强悍，如果你不断攻击它，过十多秒后母鸡们的逆袭便会展开，四面八方飞来无数的母鸡，定要将你围攻至死，此时只有躲进房子中才能逃过一劫。相信很多无聊的玩家都体验过这恐怖的一幕，在以后的很多《塞尔达》作品中，都保留了这个经典设定。而除了鸡之外，《梦见岛》中的小狗也不是好惹的，你攻击狗一次，狗僵直1秒后就会“汪”地叫一声并扑过来咬你一口，一次去半颗心！不过让我郁闷的是，每次狗狗咬完以后，你走近狗狗身边，它仍然不记前嫌友好地对你摇尾巴，好宽广的心胸啊。



▲母鸡大逆袭了，林克惨了。 ▲狗狗们可不是好惹的，你打它一下，它必咬你一口。

4.**好玩的抓东西游戏** 村子右下方的房子里可以玩迷你游戏去抓钱袋、盾牌、金钱之类的东东，一次10元。因为这些东西不是静止的，铁爪移动、放下、抓住等过程也挺费时，需要好好研究才行哦。目前网上盛传一个100%命中的技巧：把铁爪移至左边竖行第1格，当想要的东西移到右边竖行第2格时按A键放下铁爪即可入手。而且在这堆奖品中还有一个耀西布偶，明



▲中间的耀西布偶很可爱啊！

明属于恐龙科动物，网上却都讲成鸭子……郁闷……有那种长尾巴，长舌头，嘴巴大而不扁的鸭子么？耀西FANS恐怕会不高兴了吧？

5. **当个小偷** 有点和特鲁尼克类似。村中的商店老板是个成天傻笑的胖子，当你选好东西后来到他身边（上或右方），不要和他谈话，这时他就会转身面对你，然后乘他没有望见门口的时候马上带着东西逃走！其后果是：每次得手后出了门林克就会嘀咕“这样……居然也行……”之类的话，并且下次再去商店时一进门就会被老板质问：“已经欠了那么多钱，你就受死吧！”然后变身为动感超人发射动感光波电死林克！（汗……动感超人……瞎编得太离奇了吧……）恩，反正林克是逃不了被电波电死的了，虽然可以存档后可以继续游戏，但是死亡次数会记录下来，这样可不够完美了。

6. **任天堂明星的乱入** 走来走去的蘑菇头敌人，从下水管道中伸出头的食人花，跳来跳去的林克、张大嘴巴的卡比、商店里的耀西玩偶、养着青蛙的理查德王子，没错，这些熟悉的任天堂明星们的确出现在《梦见岛》的世界



▲老头背对门口，赶快溜走吧。



▲“啊呀呀！”可怕的动感光波，看来不能做坏事啊。

里。“《马里奥》系列”要素初次现身是在LV1的迷宫中，卡比是在LV7的塔，而拜托林克找5片金叶子的则是《钟为谁而鸣》里的那位王子。大概宫本大叔想将恶搞进行到底吧，我发现如果直接用剑或其他攻击蘑菇只会导致它死亡而随机获取宝石而已，但如果装备羽毛学习马里奥那样把它踩扁就可得到一颗心作为奖励！在危机重重的迷宫里这可是补血的大好机会啊，大家一起践踏蘑菇头吧。至于卡比，目前我都还没找到能够消灭它的方法。如果和它靠得太近就会被它的血盆大口吸入，而且靠近它就会去血。（废话……）

7. **大力林克** 其实林克的力气也蛮大的，在剧情中有一段流程：林克去海滩找玛琳，然后是触发剧情，最后林克与以往找到什么宝物一样，一下子将玛琳高高举过头顶并大呼“找到玛琳了！”要知道玛琳和林克身高几乎一样，体



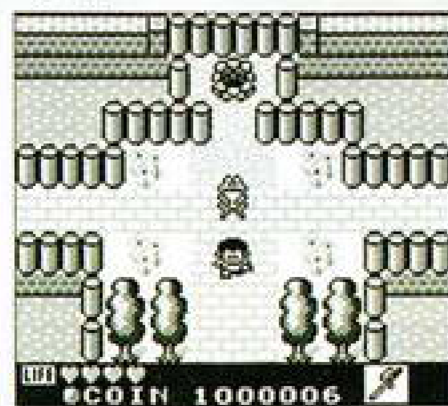
▲使用羽毛跳至蘑菇头顶将其踩扁可得一颗心。



▲看到这个食人花想起什么了吗？



▲这个养青蛙的王子也是有来历的，来自于《钟为谁而鸣》。



▲资格老的玩家一定不会忘记《钟为谁而鸣》这部任天堂出品的GB早期经典RPG游戏。

重腰围估计也差不到哪，如果是这样那么林克要搬动瓦罐为何还要费尽周折去找“威力手镯”咧？直接抱起来扔掉不就得了？不解中……

8. **稀奇古怪的照片** 《梦见岛DX》最有趣的隐藏要素莫过于全12张照片的收集了！这12张照片触发条件不同，获得地点也不同，有些还有时间上的要求，要全部获得也不是简单的事情，不过相片都非常有趣，人物刻画都十分生动有趣，不知道大家当年都收集齐了吗？下面附上一部分照片供各位欣赏。









见闻有限，不足之处请见谅，顺便老土一句，ZELDA FANS加我QQ吧（175167903），大家一起讨论心得。



文 御影丽佳 编 海文





超级机器人大战专区

消失的骑兵
——凶鸟系列小记

上期笔者介绍了SRX系列，接下来这期就来对凶鸟(ヒュッケバイン)系列。由于篇幅的限制，所以只能对这个系列的各机做一个简单的说明。

首先说明一下词源。ヒュッケバイン(Huckebein)是德语，本来是北欧神话中奥丁身边的一只乌鸦的名字。由于在它的开发过程中不断地出现诸如引擎失控爆炸，被强夺等事件，并且不止一次被封印，所以这个系列的机体也背负了“凶鸟”这个恶名。

ヒュッケバイン第一次出现是在《第四次超级机器人大战》中，作为真实系主角机的它搭载了很多EOT技术，例如黑洞炮和リーブスラッシャー，很暴力的机体。从设定上来说，它是ビルトシュバイン的发展型，号称PT的最终形态，最初一共生产了3机。



ヒュッケバイン008R 这部机是历史上第一部搭载了黑洞引擎的PT，但是很不幸，第一次启动试验引擎就失控，然后爆炸。于是整个月面基地就直接被蒸发掉了，幸存者只有3名，测试驾驶员莱迪斯由于重力防护罩的保护保住了小命，但是左腕还是被炸断了。不过这次启动失败其实是白河愁和英格拉姆故意安排的，使用了尤则斯给的有缺陷的黑洞引擎，但是ヒュッケバイン系列也因此被认为是不吉的机体。

ヒュッケバイン008L 由于008R的暴走事件，本机被无限期封印起来了。在《OG》里，玛奥社给其装备上改良型的黑洞引擎，然后在玛奥社遭到安基洛达军攻击的危急时刻登场，瞬间秒杀了大片敌军。在《OG2》里也有登场，只是和玛奥的配合不是很好，不复当年之勇。



ヒュッケバイン009 和008L和008R同时生产的机体，搭载了核融合引擎。本机的涂装为绿色，比较难看，由伊卢姆驾驶（不过没开多长时间）。

ヒュッケバインEX 由被废弃的008L改装而成，后被伊卢姆强夺。基本和008L没什么变化，只是多了微型导弹齐射这个武器。

ヒュッケバインMk-II 为ヒュッケバイン的后续机型。为了安全的考虑，机体的骨架和部件基本用了ゲシュペンストMk-II的，只是搭载了很多最新的技术，例如グラビコン・システム。



ヒュッケバインMk-II 1号机《OG》和《OG2》都是给布立特驾驶，搭载了T-LINK SYSTEM。除了重力冲击炮，武装方面和以前也没什么大的改变，重力冲击炮要让战舰先射出，然后对接

之后才能发射。

ヒュッケバイン Mk-II 2号机 殖民地联合军进攻玛奥社的时候，为了保证全社人员的安全，于是玛奥把这部机抵押给了殖民地联合军。后来在战斗中被ATX小队大破，后被艾尔萨姆回收。

ヒュッケバイン Mk-II 3号机 详细资料不明，应该是一直被联邦军作为试验机体。

ヒュッケバイン Mk-II トロンベ 二号机被ATX小队击破后，艾尔萨姆回收并且对它进行了修复。去掉了T-LINK SYSTEM，其余和布立特用的1号机基本一样。本机的名字还是来自艾尔萨姆的爱马——龙卷（トロンベ 就是龙卷的意思）。

量产型ヒュッケバイン Mk-II 顶替了ゲシュペンスト Mk-II 作为联邦军的量产机。搭载了テスラ・ドライブ，所以可以单机飞行。レクタングル・ランチャー的装备也使得本机的火力得到了保证。

ベルゲルミル系列 是由量产型ヒュッケバイン Mk-II被注入マシンセル之后异变的机体。有三台专用机和量产型。ウルズ专用型是装甲最厚的，并且搭载了マシンナリーライフル使得这部机拥有很高的攻击力。アンサズ专用型是装甲最薄的，但是运动性是最高的。スリサズ专用型则是平均型，介于アンサズ机和ウルズ机之间。三部机都可以分身。量产型只在《ALPHA 外传》中出现过，性能比专用机要差一些。

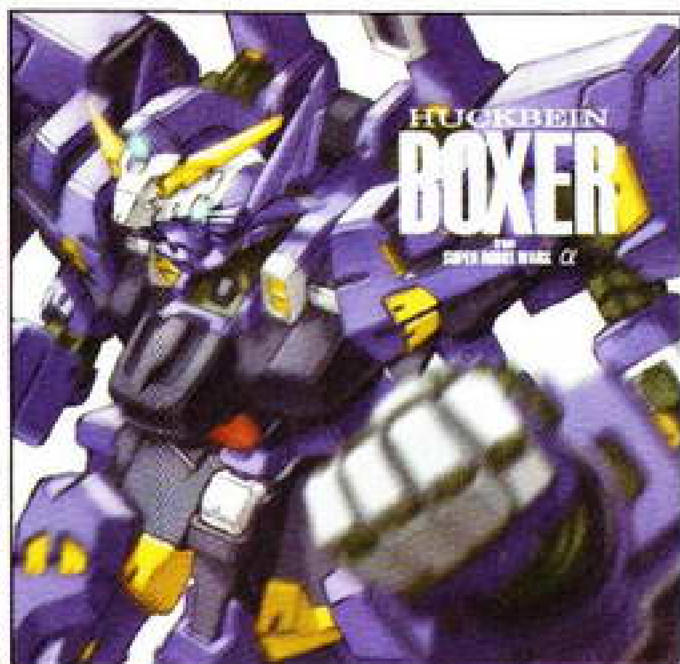
ヒュッケバイン Mk-III



ヒュッケバイン系列的最终型，号称小型化的SRX。搭载了黑洞引擎，T-LINK SYSTEM、ウラヌスシステム、グラビコンシステム的强力PT。

ヒュッケバイン Mk-III・L 《OG2》中为L5战役后玛奥社开发的超级PT，在玛奥社被佐连袭击的时候启动，驾驶员为凉斗。《ALPHA》里是在白河愁不在，黑洞引擎并没有被调试得很完美的情况下由主角的念动力强行启动。《第二次ALPHA》则成了ヴィレッタ的专用机，搭载了テスラ・ドライブ。本机主要要搭载AM配件之后才能显出强大的威力。

ヒュッケバイン Mk-III・R 和L的基本性能是一样的，都可以换装AM配件。特别的，在《第二次ALPHA》中，则是阿拉德的初始机体，少了很多武装，例如マルチトレース・ミサイル。阿拉德换机之后，本机给了艾尔萨姆。



ヒュッケバイン Mk-III・T 艾尔萨姆的专用机，由ヒュッケバイン Mk-III・R修改而成。

ヒュッケバイン・ボクサー MK-III 加装了格斗战专用配件“AM ボクサー”的形态。极端强化了近战能力。那个BOXER配件其实就是原本要为SRX装备的R-SWORD，只是由于战况比较紧急，临时改装成了BOXER配件给了MKIII。

ヒュッケバイン・ガンナー MKIII加装了射击战专用配件“AM ガンナー”的形态。AM配件是可以单独作战的，只是由于出力不够，只能用一门黑洞炮。但是当它和MKIII进行连接的时候，由于黑洞引擎的强大出力，就可以使用威力不次于SRX的HTB加农的超级武器——FULL IMPACT CANNON。作为射击战专用的本机，没有搭载任何格斗武器，所以没有任何近战的能力，简单说来就是一个炮台（-_-）。



总的来说，凶鸟系列在机战的原创系中占的比重还是很大的，而且由于它本身出众的实力，所以在机战FANS中的人气也是相当高的，希望本次的介绍能使大家更深入地了解到这个系列的魅力。



《牧场物语》NDS版精灵篇（五）

前几期为大家介绍了9位电台DJ，不知道诸位玩家有没有好好利用DJ们的即时消息呢？不过玩家们一定更想知道如何迅速收集所有精灵的方法，那么从这期开始即将对7个工作组的精灵进行介绍。

每个工作组精灵在帮助主角工作时（也就是离开精灵之家柜台后），都可以将猫或者狗抱给它们看，当然与普通村民一样，他们对猫狗也会产成好感度加减1的反应，这些在以下的列表中均会予以反应（○：喜爱；×：讨厌）。有人也许要问精灵好感度有什么意义？答案就是雇佣金。主角要已经救出的全部工作组精灵（最多84名）平均好感度达到5心以上时就可能打折，但打折额度与某一组精灵的平均好感度相关联。该组精灵的平均好感度低于5心时，雇佣金不打折；5心以上8心以下，雇佣金打七折；8心以上，雇佣金四折。左方表格所列雇佣金为原始未打折的价格。

熟练度	雇佣金（枚）
1～300	50
301～600	75
601～900	100
901～1200	125
1201～1500	150
1501～1800	175
1801～2100	200
2101～2400	225
2401～2700	250
2701～3060	275

本期介绍的是动物1组，队长为レッドリボン，该组的标志色是红色，负责动物的喂养、动物产品的收获……以及辅助收获成熟作物。最后一个作用是不是很奇特？也是在游戏过程中无意发现的，红色精灵在闲置，无事可作之后会随机帮忙收获地里的作物，不过他们是出不了牧场的，所以只能收获主角自宅范围内的作物。



▲看，他们帮忙收获了。

出现方法一览（以生日为序）

姓名	诞生日	最喜好物	狗	猫	出现方法
スエッグ	春5日	苹果烧	○	○	使用触摸手套挤奶100次以上
チャマゴン	春15日	三明治	○	×	使用触摸手套剪毛300次以上
エッサー	春26日	冰激凌	○	×	牛奶、羊毛、蛋出货合计1000只以上
ペイッ	夏10日	荞面条	○	○	使用触摸手套剪毛100次以上
レーヌ	夏12日	苹果派	○	○	牛奶、羊毛、蛋出货合计500只以上
マジク	夏18日	番茄汁	○	×	使用触摸手套挤奶300次以上
ウール	夏22日	炖品	○	○	牛奶、羊毛、蛋出货合计300只以上
ミークル	秋5日	奶汁烤菜	×	○	鸡鸭牛羊合计10只以上
ウフー	秋7日	法国吐司	○	○	鸡鸭牛羊合计20只以上
オーレ	秋16日	奶酪蛋糕	×	○	使用触摸手套剪毛700次以上
バリキャン	冬3日	批萨	×	×	使用触摸手套挤奶700次以上
レッドリボン	冬12日	干酪	○	○	拥有牛羊合计10头以上

在本组精灵中，最易获得的是ミークル、ウフー以及レッドリボン三位。他们的要求仅仅是主角拥有要求数量的动物。那么首先建造足够的鸡屋和动物小屋即可。如果仅仅是为了得到精灵，首先我们可以选择建造最便宜的稻草屋，鸡屋8900G（含料），牛羊小屋10680G（含料），每间小屋的容积是4头动物，那么20只鸡就是建造5间鸡屋即可。而对于leaderレッドリボン要求是10头牛羊，那么就是3间牛羊小屋。不过，鸡屋与牛羊小屋并不是可以无限建造的，一共只可以建造7间。为了长远打算，个人推荐是建造3间鸡屋+4间动物小屋。

接下来是出货时得到的精灵：ウール、レーヌ以及エッサー，他们出现的最高要求不过是出货1000只以上而已，当主角得到河童的帽子（效果大）后，我们的计划始动：同时装备河童帽子与挤奶器/剪刀，将体力消耗为0，也就是转为使用工具时增加疲劳度的状态，开始对着空气使用工具。目的？当然是提升这两件工具的等级，每提升一级就可以多获得一枚动物产品。如果提升至99级，每挤一次奶剪一次羊毛获得的就是99个，那么1000只出货的要求，我想诸位玩家还是很容易达到的。当然，练那两件工具等级的过程还是相当艰辛的，不过为了精灵，大家可要好好努力哦。

再次是使用触摸手套剪毛的三位精灵：ベイツ、チャマゴン以及オーレ。需要提醒注意的是，是“次”而不是“个”，也就是他们是必须使用手套玩剪毛小游戏数百次方可出现的精灵。这个任务可比先前六位艰巨多了。最主要的问题就在于羊毛8天才长全一次，一次最多不过剪六次S羊毛，如果靠4头羊这么剪，完成700次则需要饲养它们2年左右才能完成这件任务……那么有没有捷径呢？当然有。细心的玩家一定还记得在19辑中介绍的“诈取羊的剩余价值”一文吧，是的，这里再次建议大家看看那篇文章，倒卖羊的同时获取大量羊毛，当然，这就是这700次游戏的最佳最速最赚的达成方法咯。经过测试，3日之内便可完成这项任务，当然前提是您最好有红色斗篷能够将羊赶回小屋内再开始剪毛以节约时间。

在大家怀着激动的心情完成700次羊毛游戏的同时，一定也联想到最后的3位红精灵：スエッゲ、マジク以及バリキャン，他们的要求与羊毛类似，是最高要求完成700次挤奶小游戏。于是我们的玩家是不是开始打起了倒卖牛的主意？No、no、no……牛的主意不是那么好打的，当玩家们买回牛的时候就会发现最大的问题——刚买回的牛是中牛，无法挤奶！很不幸的，这三位精灵恐怕是该组惟一无法投机取得的精灵了。刚推荐了4间动物小屋的原因也就在此了，等羊毛任务完成后，4间小屋里全部养上牛，16头牛，一周后便可天天产奶，700/16≈44天，唉，大家就多多努力吧。

介绍至此，不知道诸位玩家的进度如何了呢？希望以上的介绍能够给您带来帮助，也欢迎您致信我们告知您的心得，我想诸位聪明的玩家一定能想出更好更快的收集方法。

收货祭

每年的秋9日AM10：00～PM6：00是村里的收获祭，秋8日出门的时候会碰到村长前来提醒，只要带上食物在9日来到广场即可参加。收获祭让人想起了著名的“盘菜”，也是把食物来一个收获祭大杂烩，村民们都会带上自己喜欢的食物参加。广场中央有一个大锅，村民的食物就是扔到那里面去煮，当然也包括我们主角的食物……把要放进去“杂烩”的食物举在头上扔给村长就可以开煮了，至于是什么样的食物倒没有死规定，既然是什么都能扔进去，那么恶搞一下，放些毒蘑菇、红之草进去也是可行的说。(^0^)可怜那傻乎乎的村长也不看食物的“药性”就把主角的东西扔进了锅……当然，那样做的话主角也不好受，吃了食物后当场晕倒，其他村民自然也难逃一劫……事后聪明一点的玛丽提出了下次要先鉴别好食物再扔进去，而和村长一样傻的牧师则平淡地接受了这一事实（汗）。其实无论煮出来食物的效果怎样，它都不会对在场村民的友好度以及主角的身体造成影响的，不过平时毒蘑菇什么的送人总是遭人白眼，这次来个浑水摸鱼推销一下毒蘑菇也挺有意思的说。不过以上所说的纯熟恶作剧行为，好孩子千万不要学，还是带些健康食品去滋补一下村民吧！



文 罗纳尔南&怀恋众黄昏 编 马修

流金岁月

——掌机游戏怀旧长廊

作者语：之前放出邮箱地址pgkid@126.com和大家交流，虽然长时间无人问津，不过好在最近不少朋友提出了中肯意见。有提议应该让栏目"物以类聚"——即尽量让介绍到的游戏有些相同点。其实之前做过很多次尝试，比如索尼克、柯南等等，只是很难真正找到5个机种都染指到的游戏，所以始终不能如愿。好在最近终于找到了这5个机种无一遗漏的"《洛克人》系列"，接下来就跟随我一起体会下《洛克人》的往日情怀吧。

洛克人世界5

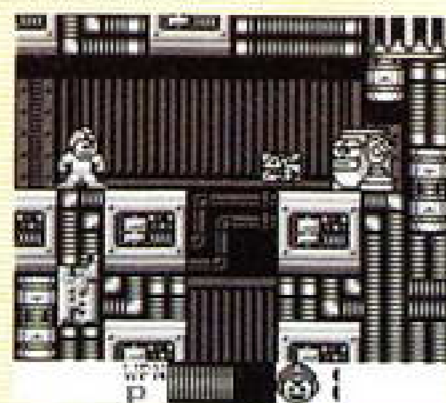
机种	GBC	厂商	Capcom
发售	1994年	类型	ACT



与这款游戏结缘属于巧合，是我一盘合卡中的游戏。虽然最开始屡屡失败，过高的难度甚至让我有了砸机的冲动，但对游戏逐渐熟悉之后，也发现了其中的乐趣。由于水平菜，竟然还发现了一则秘技：只要不停地Game Over，然后按B键以相同的关卡续关，反复4次之后，便会出现博士研究所的画面，使得洛克人的子弹速度加快；之后再进行4次相同的接关，又可回到研究所进行配件装配，洛克人的子弹速度又提升了一级。如此反复，洛克人会越来越强，游戏难度也会相应降低。游戏的BOSS很有特色，代表了九大行星，而最终BOSS更是恐怖，所有的特殊武器对它都没有特殊效果，它的大小也和普通BOSS一样大，但灵活异常。在最终关，历代的洛克人杀手全部登场，FANS可能会很感动，但当时我只觉得那些敌人很有特点。

这款游戏我前前后后花了近3个月才通关(汗！)，最痛苦的是游戏是用密码记录的，而且密码很长，我用一个小本密密麻麻地写了几篇，但还是记错了几次，导致不得不从头再来。尽管如此，最终我还是没能成为"《洛克人》系列"的FANS。





洛克人 斗争和对战

机种	NGPC	厂商	Capcom
发售	2000年	类型	FTG



倘若不是个骨灰级玩家，恐怕就真的不知道这个FTG类型的《洛克人》了，这个NGPC上的移植作品就是当年在街机上出现过的复刻合集作品。

所谓对战，实际上就是把原来ACT中的BOSS战单独出来对战。由于《洛克人》的BOSS战里素来没有杂兵出来捣乱，所以完全可以把本作当成FTG游戏看待。当然，Capcom也看到了这点，并付诸行动。如此独辟蹊径的游戏目的就在于让玩家不费周折地直接玩到BOSS战。



NGPC的本作包括1、2代两作，其实相当于两个模式，画面、战斗方式什么的都是大同小异，只是形式上略有出入。1代需要按单位顺序(每3个BOSS为一个单位)自行选择，将系列所有BOSS逐一击破，就可以挑战最终BOSS博士；而2代模式除了有更多的人物可供选择外，还可以自行选择行动路线，更加自由些。游戏

画面十分精美，做到以格斗游戏作主打的NGPC上更是如鱼得水，即便和众多SNK自家的格斗游戏相比，这款游戏也是优秀之作。如果是连《洛克人》BOSS都没见过几个的ACT苦手，这个囊括了几乎所有系列BOSS的游戏就更不容错过了。





洛克人 EXE WS

机种	WSC	厂商	Capcom
发售	2003年	类型	ACT



A·RPG类型洛克人——"《EXE》系列"的诞生，不但颠覆了大众对"《洛克人》系列"一贯的"高难度ACT"的认识，更成为了GBA上乃至整个游戏界洛克人新势力的开端。2003年时正是WSC作最后挣扎时，在得到Capcom的授权后，Bandai便操刀制作了这款《洛克人EXE WS》，并且回归了纯ACT。



如果当时没有GBA，这个游戏的画面毫无疑问是掌机上的佳品，再加上"《EXE》系列"角色的助阵，更为游戏平添几分人气。操作难度依旧不减，不过较之其他版本显然容易了许多，基本上什么水平都可以一路混到BOSS处。（比如某南……）此外，GBA上的卡片系统也被引入，卡片使用得得心应手，通关也会变得轻松些，所以如果您对操作苦手有的话，也可以在这上面花花工夫弥补不足。

洛克人（美版）

机种	GG	厂商	Capcom
发售	1994年	类型	ACT



其实《洛克人》和所有艺术作品一样，也有着因国而异的翻译名称。在美国，你说Rockman也许鲜有人知，而要是你说Megaman，恐怕就是家喻户晓了。"Megaman"正是"《洛克人》系列"的美版名称，而这款《Megaman》也是GG上绝无仅有的一款《洛克人》。



游戏中规中矩，和本次介绍到的其他几款相比，本作毫无特色可言。不过游戏的操作性十分优秀，画面效果也不错。就当时而言，本作是各方面都是和家用机版本最为接近的一款掌机版《洛克人》，难度则是一如既往地不可低估，游戏流程是标准的《洛克人》模式：4个BOSS代表4个关卡。可以按照个人喜好选择攻关顺序。游戏采用了密码接关的方式，这点还要多加留意，不要忘记记录密码。

洛克人 X2

机种	GBC	厂商	Capcom
发售	2001年	类型	ACT



"《洛克人X》系列"由于历史短，所以掌机上也就只有这么屈指可数的两作。不过就这么两作，也是GBC上不可多得的优秀游戏了。



这款《洛克人X2》因为是GBC专用卡带，所以色彩相比一代来说要漂亮得多，而且手感也和其他系列不尽相同，玩起来感觉人物动作没有其他系列那么"滑"——人物跳得不是很高，而且惯性也要相对小些。相比而言，个人更喜欢这种略微"紧绷"的手感，因为相应地难度也会降低些。此外游戏的人设也非常之华美，在众多"《洛克人》系列"的人设中首屈一指。



掌门人SP

掌门人通告，掌门人通告，《掌机王SP》开通短信互动活动，以后你再要想到什么好点子，可以要立刻发短信告诉我们。这样，就又给众玩家们多提供了一个方便的联系方式。大家多多和我们联系哦。

京酱肉丝猛将传

小编们常去吃的饭店有一道菜叫京酱肉丝，大家都很喜欢吃。截稿前几天，发现该饭店菜单上多了一个“京酱肉丝二代”，价格比普通的京酱肉丝贵出7元。出于好奇，大家也就点了这个“二代”。不久，京酱肉丝二代给端上来了，发现除了份量比原来的多，卷肉丝的干豆腐皮换成了薄饼，在味道和用料上都毫无变化。问服务员，服务员说掂底的葱丝也换成了炸薯丝。马修喃喃道：“什么二代呀，顶多是个‘猛将传’罢了。”然后转向服务员：“你们这菜的名字起的太俗了，帮你们想个响亮的名字，就叫‘京酱肉丝 猛将传’吧！”服务小姐大惑不解，不过路过的另一位服务员却笑了起来，看来也是同道中人哦。

要说《掌机王SP》，一本书被大家传了N次，直到它“面目全非”。有时候竟然是年级里传了个来回。抱着它的“尸体”，一种怪怪的感觉。高兴是因为知道游戏的人越来越多了；不高兴么，因为书坏了，呵呵。

太原 郝雨晴

胧月：把书读破算是极高的一种境界了，这本《掌机王SP》算真正体现了自身的价值。

马修：有句话怎么说来着，叫做“读书破万卷，下笔如有神”。是个不错的开始……(=^_^=)

看到紫枫写的寄语关于做菜那一段，觉得好可爱，hoho。记得有次也是心血来潮炒鸡蛋饭给男友吃，把一种很辣的辣椒当作酸辣椒炒进去，看他辣成那种样子还很认真地说“好吃”时真是超感动……

贵阳 武茜

胧月：紫枫同志做菜可从来没有出现这样的“事故”。不过看你得意的样子，感动之余就没有一点内疚啊……

马修：非常理解武茜MM的感动心情，祝武茜和所有的有情人幸福。



我想过了，对于没有掌机的我来说，不管中什么奖都是有极大益处的：

1.中了T恤，我就自己穿。(废话)

2.中了记忆棒，我就把它租出去，赚来的钱，用来买《掌机王》，如果再中奖，我就再租，再买，再中，再租……哇哈哈，我发财了。

3.中了SP，当然是自己玩了，我这个人很容易满足的，没看见旁边那位还抱着个“俄罗斯方块”吗？

4.中了NDS，我立马拿去孝敬GF大人。

5.中了PSP，不会吧，那我不是神人了吗？以后谁再敢跟我横，我就用PSP砸他……

湖州市 吴漂洋

软饼干：吴兄果然有一副好头脑啊，如此精打细算，佩服佩服。不少玩友看了后应该也大有启发吧。所以不要为了中了无用的奖品或者我们送了你不需要的赠品而发愁了，开动你的脑筋，发挥想象力吧！

马修：最后一点可以用板砖代替PSP，毕竟PSP比板砖多了游戏、播放一类的功能，不过鉴于板砖杀伤力带来的高额赔偿可能远高于PSP的价钱，因此马修建议还是将PSP换成泡沫塑料吧。

仔细又看了一下本辑的内容，让我有了想要更加Good Good Study的一种冲动。哎！是真的哦！不是乱盖的！因为看到在本辑内容上出现了越来越多的PSP和NDS的讯息，在我这幼小的心灵上不由又萌发出"做有钱人真好"的感叹。

南京 黄硕

胧月：有梦想是好的。记得我们小时候会为父母奖励的几块钱而去努力，那就是我们当时的梦想。Good Good Study！嗯，能提高自身修养并且让自己的物质生活变得更幸福，何乐而不为呢？

马修：NDS和PSP确实让掌机游戏达到了一个新的高度，祝黄硕玩友早日梦想成真。

在25辑《掌机王SP》中的小编寄语里，胧月小编提到"开学了，小编吃饭的地方都让放学的学生们给占了。"我在想，能和小编们一起吃饭那可是荣幸啊！（范伟的语气）要是小编们在我们学校吃饭，我们将为你们占座。不过想想这样也不太好，每天吃饭时被人问这攻略那秘技的喔！

某读者

胧月：感动中。不过在下的坏习惯就是，看到食物大脑就一片空白了……

马修：其实小编都是一般人一般样、扔人堆里就找不出来的那种。

雷伊：不包括我！

初三了，还不习惯没有掌机的生活，而班里也有掌机遭遇血洗，最狠的一次是老师大搜查，竟有七台GBA及GBASP被收，听说还有搜出PSP的（这里真是重点中学吗？）还好我的被老妈收了，要不然就要按照"带机子＋被发现＝处分＋请家长＋被鄙视"这个公式走了。秋天，果然是个伤感的季节啊。

北京 金硕

海文：如果是上课时有那么多人都在玩的话，那确实是太不给老师面子了……初三可是升高中的关键时期，身为学生还是要以学业为重哦。其实还是那句老话：合理安排时间最重要。我相信在回家之后把当天的学习任务扎扎实实地完成之后，轻轻松松地享受一下掌机的乐趣，总比上课时担惊受怕地进行地下工作要好得多。

马修：海文说得有道理，不过马修还是为大多数学生玩家们轻叹一声……

真羡慕LIKY有机会到日本，传说日本有很多MM，这下真让他大饱眼福。我，做梦中……

昆山 张健

胧月：据LIKY透露，日本的MM也就那样，不如本国美女好看。再说我们的LIKY当时专注于工作，哪有多余心思去看她们。

LIKY：拍Show Girl也是那工作的一部分。

胧月：收回刚才的话……

我发现一个必定中奖的秘籍：先将信封上贴满刺寄出，等抽奖时，只见LIKY大声宣布道："下面开始抽取PSP！"就见雷伊跳了出来，将手（爪子？）伸进了抽奖箱，突然雷伊大叫一声："喵！"（为啥是猫叫呢？）为了搞清楚是怎样一回事，大家翻箱倒柜地找了一番，终于发现了一封贴满刺的信封，而且上面贴着参加抽奖的印花，自然PSP的中奖者就是我啦。哈哈！（众小编无语中……）

广西桂林市 吴博

软饼干：这招也太……此招有两个缺点：一是还没到抽奖时，看信的人就已经被这封可怕的信给扎伤了，你这封信就可能因为蓄意伤人而被永远停赛了；二是抽奖的顺序可不一定是先抽PSP哦，那到时就算出现以上情况，你也中的不是PSP嘛。哈哈，看我分析的多有道理……

在男友的影响下，我逐渐地接触、了解并喜欢上了掌机。当然也喜欢上了《掌机王SP》。现在也拥有了GB、GBA、NDS、PSP。呵呵，最喜欢的当然还是PSP啦。毕竟那么多的功能很容易博得女玩家的青睐，我现在用它下载书、存歌、玩游戏。唯一的遗憾就是1G的记忆棒还是太小了。（人真的好贪心啊！）

北京 碧清


海文： 1G的记忆棒还嫌小的话，那就换成2G的吧，省得闹心，呵呵。记忆棒这东西永远不会嫌够的，买了2G的记忆棒后很快就会开始幻想4G、6G的了……不过老实说碧清玩友现在的装备已经非常强了，能够拥有这么多掌机还真是幸福啊。


马修： 从碧清MM那得到这么一个信息：不玩游戏的女孩子其实也可以被影响成游戏玩家的。



真让我惊讶，我妈这个游戏绝缘体，居然迷恋上了NDS，天天追着我要机子，玩的时间比我还长。有一次，大概早上七点左右吧，我睁开惺忪的双眼第一眼看到的就是老妈捧着NDS玩得不亦乐乎……无语……

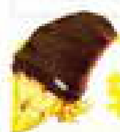
北京 张一格


海文： 呵呵，这就充分表明游戏的魅力果然是任何人都难以抵挡的。不知张玩友的母亲是对什么游戏这么着迷呢？海文的老妈也算是个游戏迷呢，上小学时，有一天晚上打《马里奥医生》还叫我陪她一起玩。


马修： 这一点上马修做得就比较失败了，任凭我在这打得热火朝天，老妈她就是不为所动，看来还得向张一格玩友学习才是。

最近《苍月的十字架》在我们班上好流行啊，很多同学都玩得不亦乐乎。某日别的班一男生与人打架，被教导主任当场擒获，于是为了杀鸡儆猴，在全年级公布了处理办法。一时间众同学无不唏嘘不已，不料一后排同学于半梦半醒中插了一句："打出什么魂了？"众人皆倒。

天津市 杨奕


软饼干： 强人啊！不过说来《苍月的十字架》的确不错，终于让我有了打《月下夜想曲》的感觉，怪不得这位同学如此痴迷。


马修： 粗略一看把马修吓了一跳，还以为给打到魂魄出壳了呢。

哎，好惨，我表弟拿着PSP在我这个狂爱PSP的姐姐面前走来走去……超级不爽啊！没办法，没有钱，怎么办呢？只有求助《掌机王SP》啦。I believe I can！

说重点啦，可不可以让《掌机王SP》也开通UCG那样的短信互动呢？这样的话不仅方便你们及时收到我们的反馈，我们有什么突然想起来的点子也可以马上发给你们，像我的话就是各个很好的例子，我的记性是差得可以的，每次都会突然想到点子，可过那么一会会就忘记掉了，那你们岂不是损失很多我们给你们提供好点子的机会吗！你们说是吧。

蒋丽丽


马修： 最近整理信件才发现，女玩家真多啊！


LIKY： 你的建议不错，开通短信互动的确能更方便大家及时反馈意见和建议，所以从本辑开始，《掌机王SP》就会开通短信互动活动，以后你再要想到什么好点子，可以要立刻发短信告诉我们哦。

各位小编大家好，我是《掌机王SP》的忠实FANS，从第一辑开始全收集，但从来没有给你们写过信，因为字太丑了，不好意思写。这次为了能中奖，我也拉下老脸了，看在这份上，各位行行好，让我中奖吧！我不要PSP，因为已经有了；也不要NDS，因为下个月就要买了；SP也不要，我都卖了三台了；GBM倒不错，可我知道自己没那种命，不敢奢望。所以这次……迷彩包——决定就是你啦！

前段时间玩得最多的是PSP的《Lumines》，太好玩了，不知道哪位编辑也喜欢，有机会可以切磋一下，我单人模式最高为49万分，不知道算不算高分。第一次就写到这吧！祝各位身体安康，打机快乐！

上海 王善杰

雷伊： 王读者真是个容易满足的好少年，《掌机王SP》以后的奖品还会更加丰富，如果这次没有抽中的话，也不要气馁，以后多多来信机会还是很多的，雷伊在这里祝福你能够如愿以偿。另外，《Lumines》打出49万分是个不错的成绩了，不过如果继续努力的话应该还会有所提高，到99万9999分的时候会得到最后一个皮肤，所以一定要继续加油哦！

最近在加强日语学习。海文在“轻松日语教室”中教的基本学会了。想深入学习一些，于是去书店淘书，却找不到我要的。最后一个电玩店的BOSS说帮我找到了《标准日本语》的全套VCD。我狂喜，然后BOSS说：初级28碟，中级60多碟，高级80多碟，共计RMB4XX元，我眼前一黑。看来学日语还真是：路漫漫其修远兮，吾将上下而求索。

柳州 黄昊

胧月： 都说汉语和日语是世界上最难掌握的两种语言。虽说中国人学习日语有着先天的优势，可日语的听力和语法还是很难的，要学好不是件容易的事。话说回来，你们那的碟还真便宜啊。

小编们太辛苦了，我给提个建议吧，把书页缩回到100页，赠品换成GBM、NDS、PSP怎么样？实现的话，小编们也轻松，读者们也高兴。

温州 小精灵

马修： 这个……记得以前也有人提过类似的问题，当时的回答是除非书价涨到一台主机+100页内容的价钱，或主机降到156页《掌机王SP》的价格，否则难办啊……

铭风： 马修絮絮叨叨说什么呢？不就是仨字“不可能”吗？

我现在就读于一所外语学院，男生少，女生多，所以志同道合者更少。只能一个人郁闷地玩。一天下课，我拿出SP玩带来的《瓦里奥制造》，正玩得兴起，忽然就觉得周围的气氛不对。女生们一反平日里的淑女形象，都用绿油油的眼光盯着我看。之后可想而知了，我差点被踩死在课桌下，之后我心爱的SP就不停辗转于各大女生寝室，与我天各一方，害得我受尽相思之苦啊！终于有一天SP又交还到我手时，居然发现中间还夹着一张纸条，写到：为表示对你的感谢，将此游戏机借于你玩三日，三日后请勿必送至XXX女生寝室，谢谢合作！”我差点没晕死过去。

重庆市 FH



软饼干： 当年上学的时候，外语学院我也跑过很多次，MM是多啊！女生在外语学院中绝对是主力啊，所以要找志同道合的玩友打可以在她们中发展嘛！

马修： 身在福中不知福哦，就读在男生少，女生多的学校不知是多少人的梦想呢，FH玩友简直是花丛中的玩家，羡慕啊！

紫枫： 马修也就这点出息了……

请问众编，偶前些日子收入一台NDS，当我十分很高兴地准备用GBA烧录卡重温经典时，却发生了很多伤心事件：

1.我兴高采烈的烧好《口袋妖怪 绿宝石》，开始了旅途，我人不停手地征途2小时后，关机吃饭，当我再打开NDS时，我的口袋妖怪记录已经……哎！后来又试了很多次，均不能储存！该怎么办好？

2.伤心的我又烧了一盘《封印之剑》，本来想能开开心心地享受经典，BUT……记录又丢了（就在烧卡的店里），试过多次后，结果都一样，那个伤心啊。

3.实在没办法，又选择了一款经典《恶魔城 晓月圆舞曲》。啊！又丢了！我实在不愿相信，太惨了！难道NDS不能用GBA烧录卡？

请问《掌机王SP》的GGJJ们，这是怎么回事？能解决吗？

PS：我用的是EZ的128MB卡，以上3个游戏都是中文的……到现在烧卡只玩过《ZERO 3》（中文）、《ZERO 4》（日文）和《瓦利奥4》（中文）。

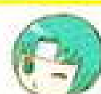
我现在快急死了，请一定要回复我，谢谢！

a.tbwind


马修：可以肯定是卡的问题了，烧录卡、尤其是早期的烧录卡，都有不少诡异的事情。先去EZ论坛问问，和大家交流一下吧。如果他人的卡都正常惟独你的不正常，那就直接去游戏店把卡换掉吧

众小编好，最近听说PSP已经发布2.01版本了，有新增什么功能吗？现在打算卖掉1G的记忆棒买2G的。请问有没有必要？为什么我们这里的JS都说没有Sandisk 2G的记忆棒，只有Sony的，请问Sony的读写性都不输于Sandisk的吗？价格多少？

广东 孙贵彬


马修：2.01比起2.0，最大的区别就是不能刷回1.5。至于你说的卖1G买2G的记忆棒，这个当然要看你的选择了。目前为止的所有游戏中，大多数超过1G的ISO文件经过RIP后都可以用1G的记忆棒正常玩，不过如果你想玩完整版或想装入更多游戏，那么2G的还是需要的。Sandisk 2G记忆棒还没有在国内发售，目前游戏店所售大多是组装的Sony 2G记忆棒，不过由于行业竞争激烈，这些水货的传输速度已经和Sandisk行货差不多了，甚至还有1年内包换的售后服务。水货Sony 2G记忆棒的价格约800多元。

昨晚我做了一个梦，梦见上课玩SP被老师缴（很正常），老师对我说："什么年代了，还玩SP？现在是PSP的时代了！"顺手拿出一个PSP放到我桌上，我高兴得晕了过去。

浙江 陈一昊




铭风：要真有这样的老师，那可就是掌机玩家的福气了。


雷伊：如果真有这样的老师，那么那学校也肯定是索尼赞助的。


LIKY：一高兴就醒过来了是不？看来想要得到自己的PSP还是要在现实生活里努力才行呢，呵呵。

告诉广大读者一件事，是有关抽奖的。抽中一台PSP的概率相当于在九万平方米的空地上踩中一颗地雷（汗）。所以我相当佩服那些抽中PSP的读者，因为这需要怎样的运气啊……哼哼哼。诸位编辑请勿必把这件事登在杂志上，否则得死多少人啊。（阿弥陀佛）

河南 王宏天



马修： 类似的来信很多，其实抽奖并非遥不可及。大多数中奖者都是默默耕耘，一直来信的忠实读者。只有参与的次数多了，才可能中奖啊。



铭风： 有伤亡的话估计也是被你的话吓的。



紫枫： 马修你太不幽默了……



继续期待大家的意见和建议（本辑开始开通短信平台）

大家有什么意见和建议，或者你对某个游戏的看法和评价，可以用以下任何一种方式联系我们：
信件地址：兰州市邮政局东岗1号信箱 《掌机王》读者服务部（收） 邮编：730020。
Email：pgking@263.net。
短信：编辑短信“PK+你想说的话”，移动用户发送到33557770，联通用户发送到93557770。
论坛：登陆levelup论坛（http://bbs.levelup.cn/bbs），在掌机游戏讨论区的意见收集帖提出。

《掌机王SP》征稿启事

《掌机王SP》继续欢迎大家踊跃投稿！可能你在赞叹他人文笔的同时，没有注意到自己的潜力，究竟有没有水平，有没有天赋，只有试了才知道。《掌机王SP》以下栏目面向广大读者征稿，欢迎大家积极踊跃投稿：攻略透解、研究中心、专题企划、口袋剧场、硬件发烧馆、软件大观园、玩转PSP、掌上动漫游、画廊剧本、画廊画稿、掌机王自由谈、专区地带各个专页、封面、热血最强。

投稿要求：

攻略最好为当月游戏，研究题目为当月、前月游戏或不朽经典游戏的研究，硬件发烧馆、软件大观园都以新的硬件软件或新奇的硬件软件为主。投稿前最好用Email和小编取得联系，而大篇幅的稿件，也尽量以Email形式发送，一来保证时效，二来也算体谅了一下忙碌的小编们。

投稿请寄至：兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（收）
邮编：730020
或发Email至pgking@263.net

《掌机王SP》邮购信息

目前《掌机王》读者服务部有以下几辑《掌机王SP》可供邮购：《掌机王SP》第5辑、《掌机王SP》第9辑、《掌机王SP》第10辑（少量存货）、《掌机王SP》第12～20辑（第18辑少量存货）、《掌机王SP》第22～27辑。每辑定价均为12元。

邮购地址：兰州市邮政局东岗1号信箱 《掌机王》读者服务部（收） 邮编：730020。请大家写清自己所要购买的辑数号和数量，地址要详细，字迹要工整，并最好留下自己的联系电话。对邮购事宜有疑问或超过一个月仍未投送到，请及时与服务部用电话或Email联系。

电话：0931-4867606，Email：pgking@263.net。

小编寄语



马修

◆10月29日在论坛与大家见面的感觉真好，希望那天那一通天南海北的东聊西聊能让我们的距离更近。

◆某日熬了一个通宵后，次日仍然不痛不困地精神了一天，好在马修我立刻警惕到是身体健康预警系统失灵，立刻休息……现在健康预警系统仍然在痛苦地恢复中。想玩得快乐，休息好也是关键啊！

◆最近经常和人对战，像《灵魂能力III》、《口袋妖怪方块》、《银河战士弹珠台》等，虽然输的多赢的少，但还是很喜欢和人对战的感觉，独乐乐不如众乐乐嘛。



▲马修看好的是小太妹TIRA。

LIKY

◆悲惨事件一：我家的两只小鸭夭折了。只怪我那天晚上喂它们吃了一些梨，可能导致拉肚子，第二天就相继去世，可怜的小家伙们，原谅我！我不是故意的。

◆悲惨事件二：我的PSP突然不读盘了，毫无征兆地出现这种状况，真让我措手不及，没摔没碰的，怎么就不读盘了呢？在试过多种方法仍无法解决问题后，我只有送去店里修，最后诊断结果出来：光头损坏，更换光头要600元……无语了，还是算了吧，再加点钱能买一台了。

◆高兴事件：终于去爬山了，天气好，风景好，心情好。顺着山间的溪流踏石而上，听着淙淙的流水声，看着身边飞舞的蝴蝶，实在是惬意。





雷伊

◆本来准备这个月细细品味的《漫画同人会 携带版》竟然又延期了，虽然延期的幅度不是很大，但又要等上一个月时间还真是让人心慌。

◆虽然原本对GBM并不是很感兴趣，不过看到《FF IV》同捆版的样子时还是心动了，希望下个月推出时国内不要把价格炒得太高。如果入手了GBM，想玩的第一个游戏应该就是《王国之心 记忆之链》了，去年买了一直都还没有时间玩，希望在《王国之心2》推出前能够将它通关吧。

◆进入了11月，就算是在南方也已经能感觉到明显寒意了，北方的话应该已经非常冷了吧。最近感冒流行，玩家们平时可要注意好饱暖，要不感冒的话既影响了学习和工作，玩起游戏时的感觉也会大打折扣的。



铭风

◆《TALKMAN》的三个广告真的十分有意思，(广告见口袋光环，某编看了广告后大呼：有了《TALKMAN》，出国不用带卫生纸。)如果功能真像广告中那么强的话(即你怎么说就怎么译出来)，为这一个游戏而去买一个PSP也是值得的。

◆偶然的机会接触到了《口袋妖怪方块》，本来对方块游戏嗤之以鼻的我竟然自此每天都要来上一局，还经常鼓动马修和我联机。目前Endless模式最多只打到70几级，看来将口袋妖怪全收集应该是不太现实了。

◆LEVELUP(www.levelup.cn)上的在线交流虽然延了一次期，但最终还是十分热闹。感谢众多牺牲假日时间到来的朋友们。



胧月

◆近日家里添丁——从紫枫家抱来银狐(仓鼠的一个品种)一只，放鞭炮！这只名叫"月月"的小家伙经常双脚站立作无辜状，睡觉的时候便立刻变成一个肉球，太可爱了。可惜它不怎么和人亲近，花了一天的时间都不让抱，真不知还要过多久才肯认我这个新主人。

◆天气渐渐变冷了。这几天晚上经常会因为没盖好被子而被冻醒，南国的秋天也终于到了啊。



◆《灵魂能力Ⅲ》各方面素质都让我很满意，所谓的"神作"也就是这样的吧……



紫枫

◎《SP》最近两期的版式比起之前精致了不少，许多版面都更加着重画面的一体性，整体感觉都舒服多了。以上虽略有"王婆卖瓜"的嫌疑，不过仍然希望大家都能大力支持啊，哈哈。

◎胧月相中紫枫家一宠物，未几，如愿已偿，如今一改往日风格，每下班时必不见人，待其出现，问之，答曰："回去看那小东西去了。"被余人笑谓之"终于有了一个心灵上的寄托了"，遂记之，一笑。

◎前日与一当年挚友闲聊，几年未见，双方皆十分惊讶于对方的巨大变化，又仿佛之前从未真正了解过对方，此刻才终于完全了解…… 人生真是奇妙。

◎搜罗了当年《红楼梦》中的部分音乐，独自做事时时常戴着耳机聆听，实在佩服雪芹先生。

◎最近身体状况十分的不好，每天坐在电脑前不停地吃药，得空要去好好调理自己的身体了，这可是"革命"的本钱啊……



海文

◆10月29日在LEVEL UP论坛参与了和广大玩友的在线交流活动，众人的热情着实让海文吃了一惊，帖子的楼数不停地往上涨，往往是一页帖子还没看完就又多了3、4页……果然是看的没有刷的快啊。

◆最近的一大乐事就是和胧月在工作之余切磋PS2上的《灵魂能力Ⅲ》，胧月在这个游戏上的造诣果然了得……

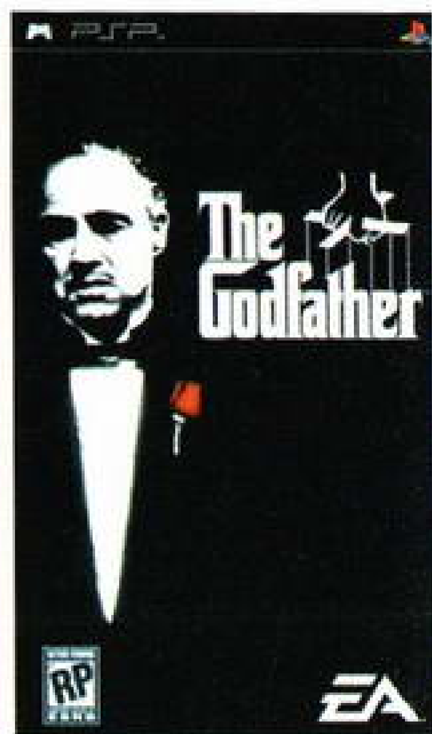
◆《GGXX ＃RELOAD》由于很久没有练习，手感不如以前那么好了。看来还是要本着曲不离口，拳不离手的精神继续修炼才是正道啊。

◆终于抽空去把垂涎已久的MG版GP-02买了下来，不过什么时候能顺利完工呢？自己也不知道……



软饼干

◆快十一月的深圳，还是那么热，搞得自己还一直穿的跟夏天差不多。不过我很喜欢，这样运动起来也很方便嘛。



◆为了打PSP版的《GTA》，将《教父》三部曲又复习了一遍，经典啊，电影拍到这个份上也就没啥说的了。

◆宿舍楼下的的工地大半个月来一直有巨大机械从早到晚不停地狂敲着，噪音震天，让人几欲暴走，这样的苦日子何时是个头啊？

交流空间

大家快来报名吧！能够知道自己身边有这么多热爱游戏的朋友真是一件幸福的事呢。这个快乐、真诚、美丽的交流空间将为您的游戏生活增添更多的精彩！

We are friends！

姓名：陈勋浩　　昵称：贪得无厌
性别：男　　年龄：18
拥有掌机：GB（被盗）、GBA（被偷）、GBA SP
喜欢的游戏：《黄金的太阳》、《口袋妖怪》
地址：浙江省奉化市奉化中学高二（7）班
邮编：315500　　QQ：331264889
想说的话：真的很想入手一台 NDS 或 PSP。

姓名：杨见
性别：男　　年龄：18
拥有掌机：GBA、GBA SP
喜欢的游戏：《火纹》、《机战》、《恶魔城》、《黄金的太阳》、《KOF》
地址：广西省玉林市容县中学高 047 班
邮编：537500
QQ：283954141
想说的话：喜欢动漫和游戏的玩家希望加我QQ和写信给我，100%回信。还多说一句，永远支持 SNK。

姓名：罗海彬　　昵称：想要掌机
性别：男　　年龄：14
拥有掌机：GBC
喜欢的游戏：不喜欢GBC游戏，喜欢GBA上所有游戏
地址：广东省兴宁市兴南大道圆盘邮政报刊亭
邮编：514500
想说的话：希望和我同城市的朋友交流。当然，其他地方也行哦！

姓名：王播　　昵称：沉默人士
性别：男　　年龄：16
拥有掌机：GB（卖了）、GBA SP
喜欢的游戏：《口袋妖怪》、《黄金太阳》、"《传说》系列"
地址：四川省新都县新繁镇正东街 53 号－55 号
邮编：610501
QQ：511409656
想说的话：学习慢慢繁重起来了，使我迫不得已地要和游戏分开。但我坚信，不久胜利的光辉将向我招手，我又能和游戏团圆！

姓名：陈逸凡　　昵称：我爱罗
性别：男　　年龄：15
拥有掌机：GBA（扔了）、GBA SP（送给弟弟）、GBA SP 银（被老爸扔了）、NDS（没抽中）、PSP（计划中）
喜欢的游戏：《口袋妖怪》、《机战》、《星之卡比》、《洛克人 EXE》、《黄金的太阳》、《超级大战争》
地址：江苏省常熟市中学高一（10）班
邮编：215500
QQ：474850873
想说的话：距离不是问题，游戏将我们串起。来来来，正宗烤羊肉串，来尝尝咯！

姓名：朱逸晟　　昵称：游戏痴
性别：男　　年龄：14
拥有掌机：GB、GBC（卖了）、GBA（偷了）、GBA SP（卖了）、NDS
喜欢的游戏：《口袋妖怪》、《牧场物语》、《马里奥64DS》
地址：江苏省苏州市彩香一村四区东单元七幢501室
邮编：125000
想说的话：我是从你们第 1 辑买到现在的读者，虽然没有一次中过奖，而且各大主机也有了，但我还会继续支持你们。

姓名：赫凌超
性别：男　　年龄：17
拥有掌机：无
喜欢的游戏：《机战》、《黄金的太阳》、《口袋妖怪》、《洛克人》、《战国无双》
地址：黑龙江省安达市高级中学二年十一班
邮编：151400
想说的话：祝小编们天天开心，《掌机王 SP》越办越好。

姓名：陈嘉逸　　昵称：孤独的天才
性别：男　　年龄：13
拥有掌机：GB、GBC
喜欢的游戏：《牧场物语》、《火影 RPG》
地址：上海市宾川路 200 弄 81 号甲 201 室
邮编：200240
手机：13818693865
想说的话：看我这么小，就让我中一个大奖吧。

姓名：胡懿桓　　昵称：CLEAR
性别：男　　年龄：21
拥有掌机：小神游 SP
喜欢的游戏：《恶魔城》、《牧场物语》、《马里奥赛车》
地址：江苏省南京市炮兵学院十二系 9 队
邮编：211132
Email：258888910@qq.com
想说的话：CLEAR！ CLEAR！ CLEAR！

姓名：谭敏程　　昵称：驴驴
性别：男　　年龄：16
拥有掌机：GBA、PSP
喜欢的游戏《口袋妖怪》、《机战》、《黄金的太阳》、《FF》
地址：广东省珠海斗门区丹岸镇美湾东一区 4 号 3 单元 301
邮编：519100
Email：donkey_tmc@yahoo.com.cn
QQ：541763085
想说的话：喜欢《天地之门》、《战国封神传》或《英雄传说 朱红之泪》的 PSP 迷尽情加我的 Q 号吧！

姓名：路镇豪　　昵称：UFO
性别：男　　年龄：20
拥有掌机：GB（绿）、GB（透明）、GBM
喜欢的游戏：《烈火之剑》、《牧场物语》、《口袋妖怪》、《DQ》
地址：北京市 1048# 信箱一队十五班
邮编：102205
想说的话：新疆人都很豪爽，谁有游戏借我玩。

姓名：董昊　　昵称：宇智波·昊
性别：男　　年龄：10
拥有掌机：无
喜欢的游戏：《口袋妖怪》、《牧场物语》、《恶魔城》
地址：西安市莲湖区报恩寺街小学五年级二班
邮编：710002
想说的话：祝《掌机王 SP》越办越好！各位小编越长越帅！

姓名：洪文锋　　昵称：GBA 玩家
性别：男　　年龄：20
拥有掌机：GB、GBC、GBA、NDS（梦想中）
喜欢的游戏：《游戏王》，任天堂的所有游戏
地址：广东省南海市桂城区南约下村第六住宅区215号
邮编：528200
QQ：412627104　　手机：13424640147
想说的话：对《掌机王 SP》、任天堂的忠诚度是100%，希望广大朋友们多多与我联系，来信必回！但偶是游戏菜鸟。

姓名：涂佳祥　　昵称：Trunks_4& 小四
性别：男　　年龄：15
拥有掌机：GBP、GBA SP、PSP
喜欢的游戏：《卡比》、《龙珠》、《恶魔城晓月》，网球游戏，音乐游戏和中文 RPG
地址：湖南省长沙市韶山南路684号兰景花园9栋104
邮编：410004
想说的话：青春万岁，游戏万岁。

姓名：温砚　　昵称：特种高达
性别：男　　年龄：12
拥有掌机：GBA
喜欢的游戏：《口袋妖怪》、《恶魔城》、《高达》、《最终幻想》
地址：广州市白云区瑶池西街瑶台中心花园A幢3梯502 室
邮编：510020
想说的话：一定抽中我，NDS！因为游戏，所以快乐。

姓名：韩晓冬　　昵称：大猩猩
性别：男　　年龄：12
拥有掌机：GB、GBP、GBC、GBA
喜欢的游戏：《机战》、《洛克人 ZERO》、《牧场物语》、《超级大战争》
地址：北京市门头沟区三家店新河路11号院14号门
邮编：102300
想说的话：希望《掌机王 SP》越办越好，老编小编身体健康。祝大家每天都过得开心。

姓名：邓智豪　　昵称：Initial D
性别：男　　年龄：13
拥有掌机：GBA
喜欢的游戏：《机战》、《高达》、《洛克人 ZERO》
地址：广东省广州市执信南路 120 号－802
邮编：510080
Email：BOYIPOD@163.com
QQ：416025830
想说的话：喜欢《头文字D3》街机版的加我！还有希望能中奖！

NDS · PSP 幸运大抽奖



大家有什么攻关或者硬件上的问题，都可发邮件到PGKING@263.net前来询问，我们会选择回答并刊登。发现《掌机王SP》上攻略中的错误也可以来信指出。

我有一个问题请众编回答：我想入手GBM，但又担心GBM的屏幕太小，看时太费力，使眼睛又酸又痛，而且因为屏幕太小，可能会造成游戏中的一些字看不清。另外我担心GBM太小了，在游戏中按键不便，你们觉得我该入手GBM吗？

最后向众编再说一句话："抽我……"

温州 林章

你担心的问题确实存在的，GBM的屏幕只有2英寸，比起很多手机的屏幕还小。（LIKY还专门比较了一下N-Gage和GBM的屏幕，发现GBM的屏幕还没有N-Gage的大。不过这只是说屏幕大小，色彩方面GBM的屏幕远远超过NG了。）GBM屏幕解析度与GBA是一样的，240×160，所以显示的画面非常精细，字体显示也很清晰，但是，就算画面再精细、字体再清晰，在这么小的屏幕上长时间看，绝对是一件费眼睛的事情，所以GBM不太适合长时间游戏，玩长了时间眼睛会酸痛的。关于游戏中的字体显示，有些游戏的字体比较小，尤其是一



些英文游戏，比如《FF Ⅰ·Ⅱ》英文版，那些英文字看起来还是比较费劲，这个还是跟游戏有关了。至于GBM按键，手感还是不错的，建议你到游戏店试玩一下最好了，那样比我们向你描述更好。对了，你最后那句，你是想让我们抽奖抽中你，还是拿鞭子抽你？（笑）

懒得去换卡了。想买个256M、500元以内的烧录卡，能否介绍一下哪款比较不错么？我个人不是很看重压缩功能（主要是觉得解压缩时间太慢了）。只要存档和时钟功能做得好就可以了。剩下的SMS和金手指随便。对了，有SMS功能的卡，是否会影响烧录256M的游戏导致空间不够？还有就是如果不是用的可充电电池，是不是换成可充电电池也没用，因为有可能没有充电的回路呀？现在烧录卡弄得我都眼花缭乱的了。所以还是恳请众位编辑给指点一下吧，谢谢了。还有就是想给SP买快备用电池。买什么的多大什么牌子的合适，充电器呢？怕买错了毁坏SP的寿命。望百忙之中给予回复。谢谢了。

上海 王义

玩家最近关于GBA的话题也越来越多了，256M的烧录卡基本都在500元以下，说推荐什么卡这让马修也很难回答，毕竟这位玩家给的范围太大了。像EZ2SP、GBALink Ⅱ、XG2 TURBO等众多烧录卡在稳定性、耗电及各种功能的支持上都各有所长，从其中选一个用惯了你就会喜欢上这个品牌。烧录卡实现SMS功能有软件和硬件两种，硬件实现SMS功能当然不会占用游戏空间；软件实现的也用不了多大空间。至于电池，你说得对，由于没有充电回路，即使用给烧录卡用上充电电池也无法充电。

《天地之门》后期在朱雀门打败了玄武，也已经和灵凯交过手并得到了三盘剑奥义，《掌机王SP21》的攻略上说只要分别和灵凯、界六、唯眠以及祝游对话就可以离开朱雀门了，但是我明明对话完了却还是不能离开，难道我碰到BUG了？

天键地门

与相应角色们对话的时候一定要多说几次，直到对话的内容重复为止，这样就可以听完他们的所有对话。在游戏中的其他人物也是一样，他们的对话一般都不会一次性显示完毕，所以一定要不断和他们对话直到对话内容不再发生变化，这也会涉及到一些游戏中的隐藏信息。

请问《公主的皇冠》里，第四个故事小魔

女孩该怎么取得8件道具中的龙肉啊？我在商店里买了很多，结果没有用处。

南京 眼镜兄

在商店买到的应该是グリルにく而并不是ドラゴンのにく，虽然二者模样相似，可并不是同样的物品。去龙山发生剧情后可以得到两个，最后一个要打火龙随机掉下生肉，然后料理好即可凑齐3个了。

请问在《罪恶工具XX #RELOAD》的出招表中，有些招式前面有→←标记的招式我怎么总是出不来呢？我是准确地输入了→←指令的啊。

江西 刘士恒

那个指令其实不是输入“→←”这个指令，而是出招表中表示“近身”的符号，也就是说看到这个符号时，只要和对手近身再输入→←之后的指令就可以了，大多数指令投的出招指令前面都会有这么一个符号。另外出招指令前标有“AERIAL”字样则是表示此招需要在空中才能发出。

我玩《极限滑雪 征途》时，为什么我蓄满了游戏右下方画面里的气槽，还是不能发动超级花式？

山东 thoi

这个游戏我最近可一只在玩。游戏中，你想要玩出超级花式不光要蓄满游戏右下方画面里的气槽，而且需要通过做普通的花式动作，来点亮气槽上方的字母，每做一个普通花式动作点亮一个字母。只有当所有的字母都被点亮后，才可以使出超级花式的。



最近玩GBA版《牧场物语》，发现钓鱼很能赚钱。为此我疯狂钓鱼，为了能更容易得钓到鱼，我把鱼杆升到祝福等级了。可是这样为什么反而钓不到鱼，总是钓上一堆垃圾？我每次都蓄力蓄得好辛苦啊。

Sf

由于GBA版《牧场物语》中鱼杆的作用并不向下兼容，所以祝福鱼杆仅能钓到鱼王、宝藏和垃圾，而前两个物品可是十分珍贵的，上钩的几率极小。所以我们往往会感到祝福鱼杆只能钓垃圾。这里只能推荐大家在没有将鱼杆升级到贤者前，还是用秘银鱼杆钓鱼吧。

铭风你好。事情是这样的，咱玩新的《游戏王GX》时，在一年内的考试都保持在前2，3名，比明日香，万丈目等人的成绩还要强，可是考完试后，却不能升上蓝班。都过了一年啦！《掌机王SP》的攻略也没有说出升上蓝班的方法，希望铭风能给予回答！

bew89631139

的确，并没有写出。向各位被卡住的玩家道声对不起。就在这里说一下吧：其实升入班级的条件也十分简单，只要求你在考试中几个就可以了，和考试排名无关。不过想要进入蓝班级，必须还要求谜题试炼解答了50%以上。你只要回寝室将谜题试炼解答50%即可。

众小编好，我有几个问题想问：
1.UMD电影内是否可以加入字幕呢？
2.UMD的电影品质是否比DVD好？

上海 许哲衡

目前UMD只能读取资料，而不能写入资料，所以想把字幕文件加入UMD内暂时是不可能的。我估计你是想在看UMD时看到中文字幕吧，很可惜不可以。只有等电影公司发售有中文字幕的UMD电影了。

关于UMD电影品质是否比DVD好，如果单从解晰度来比较，UMD电影在PSP上播放时的解晰度是480X272，而DVD电影的解晰度是720X480，所以高下立判。但说到播放实际效果，由于PSP屏幕较小，看UMD电影画面还是非常细腻的。

请问各位小编，在《最终幻想Ⅰ》中到底怎么加血啊？虽然看新闻说《Ⅳ～Ⅵ》代即将登陆GBA，但我才刚开始玩代。往上走了不久就碰到敌人了，感觉我方十分不经打，1，2下就没HP了。麻烦告知一下，谢谢。

河北 YSH

加血的话你可以用药或者魔法。药可以在商店中买到。而魔法则需要在魔法屋购买，白魔法1级的ケアル就是，不过你队伍中要有白魔法师。



中奖者的反馈

天气真的变凉了，在深圳的餐馆里都必须远离着空调，稍不留意就要去饮苦味冲剂。各位读者大都在深圳以北，更加需要注意健康，尤其是买《掌机王SP》和寄信抽奖的时候不要只穿拖鞋就飞奔出去……（=^_^=）

姓名：龚婷　年龄：23　性别：女

奖品：陶瓷白PSP　中奖辑数：第23辑

地址：北京市海淀区中关村南一街甲50楼101室

邮编：100080

电话：13581781887　QQ：80145423

Email：celinemoffatt@hotmail.com

拥有掌机：小神游SP、PSP（中的）

喜欢的游戏：《塞尔达传说 神奇的小人帽》、《马里奥赛车》、《牧场物语》、《圣魔之光石》

想说的话：刚刚大学毕业，开始工作，但总被人家当成高中生，难道是游戏使我看起来很小女生吗？呵呵。

中奖感言：真不敢相信《掌机王SP》让我实现了生日礼物的梦想！当我收到陶瓷白的豪华版PSP时，兴奋地跳起来了！非常衷心、真诚、无比激动地感谢《掌机王SP》，我会永远支持你！

姓名：李珂　年龄：18　性别：男

奖品：NDS　中奖辑数：第20辑

地址：湖北省武汉市陈家墩小区47栋701室

邮编：430035

电话：83866872　QQ：27372812

拥有掌机：GBA、NDS

喜欢的游戏：《黄金的太阳》

想说的话：因为游戏，所以不再寂寞。

中奖感言：千言万语一切尽在不言中。我啥也不说了，谢谢啊！（汗一个）

姓名：吴碧川　年龄：21　性别：男

奖品：NDS　中奖辑数：第19辑

地址：江西省南昌市上海路173号南昌航院科技学院163信箱

邮编：330034

电话：0791－8290615　QQ：274457904

Email：linchuan22000@yahoo.com.cn

拥有掌机：GBA、NDS（中的）

喜欢的游戏：AVG

想说的话：想说的话太多，本来还以为这辈子大概是中不到奖的，但上帝总爱跟人开玩笑。我买了两年多的《掌机王》总算有了回报，兄弟班子加油啊！

中奖感言：意外！我以为南昌地区中到NDS都是天方夜谭的，看来是错的。祝福小编们！祝福主编！祝福《掌机王SP》！但我更想要PSP，好贪心啊我。

姓名：李根　年龄：18　性别：男

奖品：小神游SP　中奖辑数：第13辑

地址：江苏省常熟市大义中学高三（6）班

邮编：215500

电话：52489410　QQ：280373962

Email：280373962@qq.com

拥有掌机：GBA、GBA SP

喜欢的游戏：《黄金的太阳》、《机战》、《火纹》

想说的话：不知不觉《掌机王SP》已与我度过了高中前两年，到了高三繁重的学业不会减少我对《掌机王SP》的热情。

中奖感言：继续支持《掌机王SP》，争取中台PSP！

姓名：谭永乐　年龄：23　性别：男

奖品：小神游SP　中奖辑数：第20辑

地址：广州市新港西路152号33号楼2－202房

邮编：510300

电话：13632463079

拥有掌机：GBA SP、小神游SP

喜欢的游戏：《机战》、《口袋妖怪》

想说的话：中PSP……中PSP……中PSP……

中奖感言：迟来的幸福最美丽，谢谢《掌机王SP》给了我幸福。

姓名：邵琪　年龄：16　性别：男

奖品：记忆棒　中奖辑数：第20辑

地址：江苏常州市新北区邹村村委曹村桥20号

邮编：213000

电话：6755295

拥有掌机：GBA SP

喜欢的游戏：《机战》、《塞尔达》、《KOF EX2》、《洛克人》

想说的话：感谢《掌机王SP》给我这个和全国玩友交流的机会。

中奖感言：中奖的感觉爽！若中NDS，更爽！

掌机王自由谈

抽屉里的记忆

文 雨中行工作室 雨中行
编 LIKY

哪一年开始玩游戏的，忘了，只记得当时还很小，6岁？还是7岁？记不清楚了。当时正好让我赶上了，国内空前的，估计也是绝后的，家长拥护游戏机的年代。那个时候，游戏机才引入国内不久，许多家长趋之若鹜，毕竟新玩意嘛，多少都有点新鲜感在里面。当然，还有一层原因就不多说了。我父亲也是那些家长中的一员，于是，当时也让我玩了不少的游戏——从当时的眼光来看，是不少，如果以现在的标准，就少得可怜了。后来，我变本加厉，死缠烂打着父亲，要他买台游戏机给我。父亲磨不过我，最终屈服。不过，父亲给我买的游戏机也打了个折扣，不是我愿望中的那种可以在电视机前玩的游戏机，而是一台掌机——“俄罗斯方块”。这就是我的第一台游戏机。

十几年的时间，就这样过去，感觉只是一瞬。偶然间打开我的抽屉，里面放着我十几年的游戏成果，和其他玩家相比，也许只能用“寒碜”二字来形容，但每件物品都能勾起我的一段回忆。

最里面放的是游戏杂志，数目不多，但我保管得很好，都还很新，和刚买来时没有什么区别。新买的游戏杂志一般都不放这，都是放在书柜上，这里面的都是年代有些久远的了。那时买游戏杂志是要偷偷地买的，看也是一样，要偷偷地看，看完藏在这个抽屉里，外面不忘堆上一些教科书作掩饰。后来，到大学，家长鞭长莫及，而且也觉得孩子都长大了，没有管太紧的必要，就随我了，我才敢把买来的游戏杂志放到书柜上去。不过，当他们看到我每学期期末带回的游戏杂志的本数时，唠叨总是难免的，而且见一次不忘说一次：“浪费这么多的钱买这么多没用的书。”我时常想，他们要是知道我每次带回去的杂志只是我所买的杂志的一部分的话，他们会怎样对我？在学校里，游戏杂志期期不落，但是能让我全部带回家的可能性为0。因为，宿舍人多手杂，我的杂志随时都有可能被他们拓展出新的功能，比如装装瓜皮果核、当做枕头睡睡……更多的书是一去不复还，甚至有的我连看都没看过就下落不明了，特别是那些有很多靓女帅哥内容的，冷不丁我会在舍友的女朋友宿舍发现它们的身影。那些能被我带回家的杂志，只能说它们是幸运儿。当然，杂志的赠品是一样都别想带回去了，理由见上。其实，买杂志也是一件很有趣的事，特别是在将要出刊或者是已经出刊的那几天，跑报刊亭跑得特勤快，我还曾用电视上某广告来调侃这几天的日子——买杂志，每个月总有那么几天。不过，还好，在学校时，我每个月都定点在一家书报亭买杂志，没多久就和老板混熟了——我一个月在那里消费的金额不下一百。每次杂志到了，都给我留着，就连寒暑假也不例外，偶尔一两次我忘了，他还会打电话给我，叫我去买。一般情况下，我都是在发刊的那几天到报刊亭去询问，以至于到后来老板看到我，不等我发问，就会告诉我答案。记得有一次，晚上九点多，我突然接到他的电话，说是什么杂志到了，电话里没说清楚，刚好那几天又是《掌机王》发刊的日期，我就以为是《掌机王》到了，赶忙装上衣服下去买书。从宿舍走到书报亭要十来分钟，而且当晚还下了些小雨，路面有点湿。赶到以后才知道，原来不是《掌机王》，而是《游戏人》。那个时候，我还没有看《游戏人》的习惯，但看到老板那么热情，不好意思推辞，就买下了。



买回来一看，挺好看的，从此一发不可收拾，每三个多月就被那家报刊亭骗去16元。

杂志边上整齐的摆着十来个游戏包装盒，还有两个主机的盒子——GBC和GBA的，都是空的。有的游戏已经找不到了，可能是换成了其他游戏，也可能是借给别人还未还来，只有少数几款游戏还能在抽屉中找到。这些盒子多数为GB游戏的包装盒，只有少数几个是GBA的。因为GBA的游戏大多是在学校买的，最后离校的时候，抽屉里为数不少的盒子如何带走让我大伤脑筋，加上这时对盒子的热情已经冷却，于是做出了“抛弃”的决定。这些被我无情抛弃的盒子此刻估计已经被二次利用，制成了有利于社会发展的物品。曾经有一段时间非常的热衷于收集游戏盒子，自己买来的新游戏自然是不用说了，盒子说明书包括装卡带的小盒子，全部都完好的保存起来。偶尔也会去游戏店蹭盒子，不过一般老板都不会给，只有在买些二手游戏的时候，适时地向他要才会给。这个热情持续到了大二，这里面有个很大的原因是，后来游戏店老板卖游戏时，都不给我包装盒了，只有一张卡带。最初的几次还会和老板理论，但老板每次都笑嘻嘻地说：“包装盒又没用，游戏没问题就行了。”有时拗不过我，会拿那种被压扁的包装盒来敷衍我，这种包装盒对我来说，有和没有是没区别的，我当然不干，但老板就是不给我包装盒，我也无可奈何。这样的次数多了，渐渐的懒得和老板辩了，还自我安慰：只有卡带就只有卡带吧，拿在手里也方便。GBC和GBA都借给了朋友，现在也是只剩下空盒子。当初买这台GBC的时候，才高二，花了五百块左右。为了攒这五百块钱，可畏历经艰苦。这一点，应该大多数的学生玩家都有体会。作为学生而言，惟一的经济来源就是家里给的生活费。生活费也不会有多少，差不多就是刚好够那样，如果要想省，就只能委屈下自己。但是，即使这样，一个月能省下的钱也没有多少，要想买台主机，虽然只是掌机，也是需要日积月累的。那种日子很让人回味，啃着泡面看着杂志解馋，或者是点着钞票计算着还要多久就能拥有GBC，接着幻想着用GBC玩游戏的样子。憧憬，有的时候也很美好。其实我最初只是想买GB的，后来看到了GBC，眼前不由一亮，立刻改变主意，决定不买GB买GBC。这个决定是在我攒了二百多块钱的时候做出的，差不多已经够买GB了，但还是忍住了，为了更美好的GBC，不惜再委屈自己一段时间。买GBC那天很兴奋，难得在假日起个大早，赶到游戏店的时候，店还没开门，我在大街上转悠了一圈回来，那老板才打着哈欠开始营业。当我说要GBC的时候，老板显得很惊讶，显然，是看不起学生，觉得不可能会买那么贵的GBC。他拿GBC给我试机的时候有点不情愿，递给我还不忘说一句：要五百多呢。我不理他，打开机子就试，本想耍耍他，多试几台机子再买台自己没试过的，也好出口恶气，但转念一想，万一老板以为我分明就是来找碴的，宁可不做生意也不让我试机了或者我拿的那台没试的机子碰巧就是坏的怎么办？而且觉得手上的这台机子也挺顺手的，紫色透明，还很漂亮，就改变主意了，当即买下了手上的这台GBC。和老板一番砍价之后，以多少钱买下的忘了，还买了一张《勇者斗恶龙怪兽篇》，一共是五百多吧。这张游戏大约玩了一年，被我换成其他游戏，换的时候挺舍不得的，毕竟跟着自己这么长的时间，但手头紧，为了新游戏，只好出此下策。当我点钱给老板的时候，周围的人发出的惊叹让我感到无比的自豪，觉得自己的委屈没有白受，付出总有回报。不过回家的时候就有点像做贼了，将GBC藏在裤子口袋里，再把衬衫的下摆拉出，挡着裤子口袋，到家后，蹑手蹑脚地回到自己房间，确认没人后，才把GBC快速藏入抽屉中。后来买GBA，就简单多了，上了大学，相对手头更宽裕些，只是咬了下牙就买回了GBA，然后就是快乐地游戏了。这两台机子现在都已不在自己身边，朋友来借，碍于情面，只有借出，已有多日没有它们的消息，不知它们现在可好，朋友是否像我一样爱护它们，时常用丝布给它们擦拭屏幕？

抽屉里还有三台的掌机。一台就是老爸最早给我买的游戏机——“俄罗斯方块”机，这台掌机带给了我一个愉快的童年。刚买来的时候，还不知道要怎么玩呢，说明书是英文的，按键上的提示也是英文的，全家人都看不懂，机子不知要怎么摆弄才能玩，老爸不但不急，还美其名曰：外国的东西质量好。最后还是我一个键一个键按过去，才慢慢的知道了要怎么按才能玩。现在看来，那时候的我就已经拥有了探索、钻研的精神。《俄罗斯方块》是挺简单的游戏，任何人都可以轻松上手，也正是因为这样，才能让这款游戏风靡全球几十年依然风光无限。但是，当时我为了过第一关，还是以无数次的失败为代价才达成的。如今，这台机子已经“退休”。机子表面上看去还挺新的，仅是有些掉漆，但显像管已经极度老化，早已无法完成显示的工作，装电池的弹簧也全锈了，电池根本都装不进去。这台机子，已经完成了它的使命。还有一台掌机是“俄罗斯方块”的变形，游戏内容是三个不同的方格竖排在一起落下，只要有三个或三个以上相同的格子排在一起就能消去，比《俄罗斯方块》更简单些，因为我可以玩得更久。这台机子是老爸的朋友送的，一起送的还有一台FC，都是旧的，他儿子玩腻的东西。不过我依然很乐意的接受，因为这两样东西对我都具有极大的吸引力。这台掌机来到我家后，老爸买的那台立刻被我打入了“冷宫”。直

到有一天，老爸看我玩得津津有味，凑过来看，我竟鬼使神差地教老爸怎么玩，结果是这台掌机被老爸霸占，我只好又拿起了最初的掌机。抽屉里还有一台掌机是黄色的砖头GB，我花90元买的二手GB，买来的时候全身是伤，电池的后盖还是松动的。之所以会有这台GB，是因为我在买了GBC之后，游戏上瘾，可开学之后就要长时间呆学校，一个月只能回家一次，在学校空闲的时候还想玩，但GBC是不可能带到学校去——我还不想我的GBC饱受那些同学的摧残，最后就想到了去游戏店买台二手的。这台GB不仅给我，也给我的宿舍带来了欢乐。永远记得三四个人被要睡觉的舍友赶到走廊上借助走廊灯玩《三国》的日子，也记得半夜开着灯玩《浪漫沙加3 时空霸者》被房东训斥的日子，更记得大家为了玩游戏一起出钱买电池的日子……黑白、简陋、简单，带来的，一样是快乐。现在，已经过了好几年，大家相互之间也失去联系，不知他们过得是否还好，是否和我一样，也还记得那些日子。

还有数十盘的GB、GBA卡带。GB卡带多是二手的，全新的买来，通关后就拿去换，从而增加我的游戏机会，换到现在仅有七八盘左右保存下来——也许那时候换的卡带一张都没保留下来，现在的这七八张卡带有可能都是后来零买的。其实，到大学后，买的不少卡带都没有再拿去换了，但都被朋友借去，没有还来，不少还都是我很喜欢的游戏，像《心跳回忆》、《生化危机》等游戏。有了GBA之后，有时玩厌了那些所谓的大作，也会想去寻找一些简单的游戏来玩。这时就会去游戏店淘一些早期的GB卡带，特别是合卡，一个个游戏试过去，将重点放在《魂斗罗》、《坦克》、《超级马里奥大陆》、《炸弹人》之类的简单动作过关游戏身上，偶尔也会有惊喜的发现，比如我发现《恶魔城 漆黑的前奏曲》、《口袋妖怪弹珠台》这样的游戏，这时我都会毫不犹豫地买下来。现在所有的卡带里，像《塞尔达》、《星海传说》那样的大作几乎没有，好像只有《潜龙谍影》算是大作，其他多是合卡，小品级的游戏，有不少合卡仅是因为里面的一个游戏就买下来的。现在也会偶尔跑到游戏店去找一些老卡，目标依然是合卡，有时也会有意外惊喜，但这样的情况越来越少，经常都是空手而回。在很早的时候，我有一张很好的合卡，里面的游戏全是经典的：《三国》、《炸弹人RPG》、《太空战士4》、《塞尔达传说》，可惜没有珍惜它，被我换掉了，但怨不得我，那时为了玩新游戏，只能这样做，毕竟买新游戏要更多的钱，而换游戏只要十块钱。要是现在，肯定不肯，怎么说也要保存下来。GBA卡带也有一些，但几乎都是在拥有烧录卡之前购买的，买了烧录卡后，就只买了一张《火焰之纹章 圣魔之光石》。我的GBA卡带的流失非常严重，像什么《马里奥A3》、《FFTA》、《幻想传说》、《口袋妖怪》、《龙战士》、《龙战士2》……全部都被朋友借走，或者说是拿走，有的时候自己想玩，还要去烧录。现在所剩的，只有《恶魔城》三作、《火焰之纹章》三作、《塞尔达》、《大战略》、坏掉的《三国志》和两张烧录卡。怨念啊！



最后剩下的就是一些杂物。撒满抽屉的街机币，都不知道有几个，大小不一，每家店的都有，这些都是我玩剩下带回来的。大学时，在宿舍，我床头也能经常发现街机币，有些比较过分的同学，还会在我床头找街机币去玩。他们如果找到街机币也就算了，要是没找到，我的枕头被子都要遭殃，像我欠他们似的。现在街机已经变得很廉价了，花上两三块钱就能买到十来个币，坐在那里，可以玩一下午，而且还会有剩。想起小时候，为了玩街机，而不吃早餐，省下的钱还不能玩一个小时。在街机厅里，看的时间永远多于玩的时间，还时不时地受老板的冷眼。反差真大。变了，我变厉害了，街机币变便宜了，但，游戏却没变，仍然是十年前的那些游戏，《吞食天地》、《恐龙岛》、《名将》，来点新鲜的，就是《三国战记》、《KOF》。街机在中国的时代，已经过去了。抽屉里还有五个口袋妖怪的玩具，中国家庭手工作坊的产品，做工粗糙，只能看个大概，知道这是哪只妖怪。这些都是我一天晚上在夜市上看到的，觉得挺有意思的，而且也便宜，一个才二块，我当时是想买来放在显示器上也挺好看的。但显示器那地方绝对不能放，摆上去后就后悔了，好看是挺好看的，但副作用也挺大的，一天会给你丢一个。后来我带回家，又被外甥外甥女发现，被他们强行掠去一大部分，现在就只剩下五个了，当初买了几个也忘了——我记得差不多全被我买下了。可恶的是，剩下的这五个都是不怎么好看的，最喜欢的皮卡丘、喵喵被他们抢得最快，不给还哭。没办法，谁让我是当舅舅的呢。其他的东西，几张《游戏王》的卡片，一些电话卡，几封书信，几支笔，没了。

轻轻地关上抽屉，让万千思绪停下。这个抽屉，浓缩了我十几年的游戏，明天，将会怎样，还不清楚，但，游戏，不会停。

迷宫的伤心探索者

文 神崎真之介 编 LIKY

睡前，打开SP，玩一把《特鲁尼克大冒险2A》(以下简称《特2》)，在不可思议的迷宫中闯荡一番，已成了本人的一个小习惯。但是，就因为这个小习惯，成就了本人长久失眠的毛病……

呜呼哀哉！因不在我，势所逼也！作为GBA上少有的BT游戏，《特2》的难度也真的算是不可思议了。通关后的六大迷宫更是前无古人。(去过试炼馆吗？那儿真是个自虐的好地方……)再加上游戏耗时长(百层的迷宫没个五六小时就别想通过)、无即时存档、装备极易丢失(死了就一身精光了)等要素，造就了史上第一个号称“掌机破坏神”的游戏。(别拉我，我要砸机！)本人在各大迷宫摸爬滚打了数年，算是尝尽了人间酸甜苦辣。有些经历，那真是令莎翁自惭，让琼瑶汗颜，555……擦干眼泪，容我细细道来。

1.楼上楼下，天上人间

骷髅剑士，恨你恨到骨头里……

我对自己历经千辛万苦花费重金合成的盾牌十分满意：99附加、不锈、腹半、防盗、防火、防毒、防爆……总之汇天地精华于一体，集万千宠爱于一身。有了她，我1级就敢传送到不可思议迷宫几十层去左突右杀地嚣张一番。怎料想，虽加以精心爱护，她还是离我而去了……拆散我们的就是那挨千刀的骷髅剑士！当时是在洛特遗迹，与一个骷髅剑士狭路相逢。本着安全第一的原则，我调整方位，背对墙壁，心想你玩盾击飞我也不怕，反正砸不到人。果不其然，刚一个回合，盾就被其打飞到了墙边。我不由得赞叹自己的先见之明，便随意地耸了耸肩，后退去捡。忽然画面一闪，刹那间，斗转星移，风起云涌，海枯石烂，天塌地裂——踩到了一个落穴！很快，发现自己已经安安稳稳地站在了下一层的地砖上。抬头望望高不可及的天花板，再低头看看空空如也的手，真是默默无语两行泪。自此，我只要一看见骷髅剑士的鬼影，无论如何也要冲上去把它砍成粉碎性骨折——前提是不装盾牌。(其实我也不清楚应该怪它还是怪落穴)



2.我投，我再投

大魔导士，恨你同样恨到骨头里……

在不可思议迷宫35层，我遭遇了这种长相猥琐却十二分难缠的对手。它的自身素质并不出众，但掌握了一种惊天地泣鬼神的恐怖特技：催眠你胡乱使用物品。不过一开始，它的智商被我划分在1到5之间，因为它总是尝试着让我把一个保存之壶放进另一个保存之壶里，要不就一个劲地让我吃面包(肚子正好饿了)。久而久之我也不把它当成个角色了。But，没想到啊想不到，待我渐渐轻敌之际，这恶棍开始慢慢显露出狰狞的面孔。先是诱骗我将一个装着刚偷来的两片世界树之叶、一把必中剑和一张白纸卷物的盗贼之壶甩了出去。(何苦呢？它自己也被砸伤了……)虽然有些心痛，但终归都是不义之财，没了也罢。谁知道没过两个回合，一个装得满满的保存之壶又莫名其妙地飞了出去。待我一翻口袋，立刻石化：那里边可全是我保命的家伙啊！损失极为惨重，包括替身杖一把、转移草一棵、脚缚卷物一张、惟一的白纸卷物和同样惟一的脱出卷物。(不要问我为什么把重要的东东全放在一个壶里，我认为这样方便……)这下可好，连逃都逃不掉了，索性横下心来，抱着必死之心向前冲，不久便倒在了某个大怪物屋里，阿门。

3.别吸我

游戏中令人目不暇接的各种陷阱也是《特2》的一大精华。(众人怒：这算哪门子精华？)冒险时不小心踩上一个，就有可能造成毁灭性的后果。其中看似最温柔的一种就要属磁石陷阱了。(效果是强制卸下所有装备，可以用来卸除被诅咒的装备)不过请注意我用了“看似”这个词，磁石陷阱若打算为难你，那个凶狠程度绝对令陷阱家族的其他成员自叹不如。

玩过《特2》的朋友都晓得，在大型迷宫(30层以上)的后期，等级的作用已经微乎其微了，要活命就要完全依靠强大的装备。有一次，我正在一大怪物屋里血战。好在手中握有不错的装备，让我面对怪海依然游刃有余。但是，被8个敌人围在中心狂殴的感觉毕竟非常不爽，便尝试着向墙角移动，希望能减小受创面积。不料半路上踩了个该死的磁石，只听唰的一声，一身的装备便以迅雷不及掩耳盗铃的速度(这比喻……)被卸了个干干净净。若

在平时，只管再重新装上就是了，但我现在面对的可是一群能够二次行动的银恶魔啊！这帮小厮一看我这副德性，大喜，立刻抓住时机狂奔过来，趁我还来不及反应，劈头盖脸一顿暴揍。没有盾牌且只剩半血的我怎么能够扛住它们的疯狂进攻呢？立仆，饮恨。

4.快吸我

下面继续控诉磁石陷阱。装备被诅咒是非常令人讨厌的，卸也卸不下，扔也仍不掉，抓狂暴走也无济于事。在此我敬告各位玩友：若是在大型迷宫的后期捡到了未鉴定的装备，千万千万不要不分青红皂白就往身上装！以下是血的教训。某次冒险，在不可思议迷宫的95层发现了一个皮之盾。当时头脑一热，想也没想就装上了。随即便无比惊喜地发现：诅咒外加强度减1……立刻疯了似的在身上N个保存之壶里翻找解咒卷物……没有！镀金卷物也行，还是没有！我拿白纸写还不成吗？竟然连白纸也没有！难道真是天要亡我吗？这就是传说中的山穷水尽？这就是传说中的四面楚歌？在这个地界扛着个强度为1的盾牌四处乱逛，也实在太那个了吧……于是鼓起最后一丝勇气，抱着最后一丝希望，开始仔仔细细，一步一步地寻找陷阱，希望那个磁石能将功补过，帮我卸了这死不掉活不了的皮之盾，救我于水火之中。谁知这家伙怕我会挟私报复，竟然风紧扯乎了。我不灰心，一边防备着怪物们的乘虚而入，一边进行近乎自残的地毯式搜索，坚信命运眷顾有志者，皇天不负有心人。结果在这一层里共踩了三个地雷，两个毒箭，两个睡眠，一个跳舞，一个落石，一个迷惑和一个铁球，就是没有磁石。那个场面真是惨烈无比，不堪回首。后来刮风了，不得已才下楼，更加惊喜地发现，走进了大怪物屋。失去了高级盾牌的庇佑，很快便倒在了乱军之中阵亡，555……

5.无言

说了这么多，再来讲讲关于商店的悲惨故事。《特2》中的商店确实能称得上是游戏中治安状况最差的地方了，盗窃、抢夺、谋财害命的事件数不胜数。同时应该也有无数的玩家为了“免费地取得”店里某些稀有货，费尽心血，绞尽脑汁，最后可能还少不了被怒发冲冠的店主们群殴而死。但是，这些牺牲者至少还可以算是死得其所，相较之下本人就比较无辜加不幸了。偷一两个东西从来没有失手被抓，而光明正大地花银子去买却发生了下面的惨剧：

地点是不可思议迷宫的45层，遇到了一种叫鸭嘴猴的卡哇依怪物。和它过招时发现头上莫名其妙地被打上了一个“封”字（口封印）。当时没有过多在意，继续大模大样地逛大街。无意间发现一个不起眼的小商店，进去一瞧，立刻热泪盈眶：这真是一个极品购物中心！里面有一个合成壶和一个特技无效盾，而后者更是万中无一的珍宝！看了看口袋的银子，笑了笑，便先开始动手合成。一切OK后，潇洒地打碎了那个合成壶，捧起已附加特技无效的盾牌，心中无比喜悦，准备付账走人……我擦了擦眼睛，清楚地看见了屏幕上的一行字：特鲁尼克不能说话了。这才是口封印的最恐怖效果！但是，你不能打手势吗？你不能写便条吗（我有N多白纸）？失去了沟通能力真是可怕。合成壶碎了，想退货也不成了，身上又没有可供逃离的物品，进退两难。一怒之下，拔剑和店主死磕，几回合后被KO，盾废了，命也丢了……（后来才想起：为什么不用白纸写脱出啊？）

6.混乱的混乱

这是最令我耿耿于怀的一件事，也让我看穿了游戏制作者的人品。

有一次进了大怪物屋。（众人：又是大怪物屋。大怪物屋到底和你小子有什么怨仇啊？）发现屋里只有两种敌人：龙和大魔眼。当时身子就不由自主地开始筛糠：龙的可怕是有目共睹的，而大魔眼的“同房间混乱”特技也不是吃素的，况且本人一无屠龙剑，二无龙盾，三无防混乱指轮。但冷静下来后才注意到楼梯离自己不过几步之遥！于是咽了口唾沫，立刻读了个脚缚卷，乘所有敌人无法移动之际向楼梯冲刺。哪知刚刚走到楼梯前就中了一个混乱，满头金星；同时，被四面八方飞来的无数火球（龙的远距离吐火）烧了个焦头烂额。当时认为虽然混乱了，可只剩一步而已，运气好的话可以成功下楼，便大胆地朝楼梯迈了一步。结果走到了楼梯的上方，又接受了一阵火球雨的洗礼。眼看着血槽将要见底，便使用了回复之壶，再接着往楼梯努力。一次、两次、三次……N次，我就在楼梯旁的八个格子里踏来踏去，就是走不进去，同时不断地被混乱，不断地被火烧。最终，用光了两个回复之壶，还是倒在了那个永远够不着的楼梯旁边。我个人认为游戏制作者绝对动了一些手脚。不知大家有没有类似的经历，反正本人是不止一次地遇到过混乱时被六七个敌人围困，而我每次挥出的剑都精准无误地砍在那个没有敌人的方位。从概率学上来讲这几乎是不可能的，但它还是发生了！真不知道那些制作者是怎么想的，难道看着玩家们被自己的游戏折磨得死去活来是很有成就感的事情吗？

类似的例子还有很多，像在商店里砍爆了爆炎弹炸坏无数物品导致赔款数万，一连三层遭遇大怪物屋（众人：早说了它和你有仇），快拿到倍速剑的最后时刻发现场所替换杖用完了，满腹度为1时踩了污泥陷阱导致面包全部烂掉……现在大家知道本人失眠的原因了吧？每当躺在床上满腔怒火又无事可做时，就咬被子，咬枕头，实在不行咬自己……SP就算了，牙齿大概受不了……



"偏"方夜谈之游戏女友

文 K-2 编 LIKY

一个玩家最大的梦想是什么？害羞一点的会说："我当然是想全机种制霸啦！"贪心一点的会说："我的梦想是不花钱就能玩到所有游戏！"心有抱负的人会说："我要成为和宫本茂一样伟大的神！"这个问题的答案肯定是多种多样的，但是我相信，天下玩友是一家，我们男性顽家都有一个共同的心愿，就是能有个可以和自己一起玩游戏的GF。（"嗯嗯！""说到我心坎上了！""555——"顿时台下一片哗然。）是啊，不知道有多少朋友正在为这个发愁呢，在街机房看见个MM，就恨不得冲过去找人家搭讪；在《掌机王SP》上的"交流空间"上看见个"性别女"就祈祷着她能和自己在同一个城市；看见人家一对在玩游戏，就有冲过去抢走别人GF的冲动。（LIKY：这个也太……）哎，是啊，当初我又何尝不是如此呢？但是现在不同了，因为我终于找到（培养）了一个和我有共同爱好的GF了！（"啊嚏"，谁，谁在议论我？）好了，废话不说了，现在来说说我这位游戏GF吧。

她的网名叫"泼辣的小姑娘"，看见这个名字估计很多兄弟要为我的生命担忧了。其实不必担心，此女虽然泼辣，但此时已被我驯服，乖乖地拿着NDS玩得不亦乐乎。以前不玩游戏的她，现在已经把NDS作为随身携带品之一。要问我为什么会有这样的奇迹发生，首先当然是我教导有方了，其次嘛，她本性上也有一点对游戏的兴趣。其实说真的，游戏女友大多不是天生的，而是后天培养出来的，所以广大单身男性玩家要注意了，我们在感叹世态炎凉的同时，也不要放弃任何的希望，首先我们必须做到一点，就是让她不反对你玩游戏，不至于出现"选游戏还是选我"这样的尴尬局面。该怎么做？当然就是把她也拖下水了，不管你玩什么游戏，你玩一会都丢给她玩，然后你给她讲解，她开始可能会说："我不会，还是你玩我看吧。"这个时候就应该用你那三寸不烂之舌将她说得毫无招架之力，只得乖乖就范。在你教她的时候还注意非常重要的一点，就是要观察什么类型的游戏她比较喜欢，比较擅长，这样才有利于下一步的发展，当你发现某一类型的游戏对她有吸引力之后就要采取攻势了。对于女生来说，一般操作简单，画面清新的游戏比较能吸引她们的眼球（暴烈女除外），不要管此游戏是否垃圾，只要简单可爱就丢给她们。有了一定的游戏基础后，她们自然会要求换游戏，这时就应该ACT、RPG、S·RPG等轮番轰炸了，如果她ACT苦手，并且提出换游戏的要求后，那么你就可以把《牧场物语》这类不需要战斗但是又乐趣无穷的游戏丢给她，或者你就直接给她换RPG，RPG？对，就是RPG。但是并不是什么RPG都可以的，最好是中文的，一定要注意不能有太长的开场白，一定要是回合制的，为什么？你没见人家是ACT苦手啊，至于是选2D还是3D，Q版还是正常比例的，那就要你自己用那些天的经验去把握了。一句话，就是要投其所好。

当她体验到这些游戏的乐趣之后，很可能就会一发不可收拾了。但是也可以说，种种惨剧即将发生，抢你的游戏，夺你的爱机，甚至还会让你吃几个月泡面去给她搞一部机回来。哎，这也没办法，有句老话："自作孽，不可活"，谁叫我们自己把她们拖下水的呢？认了吧。其实到时机成熟时，与其让她逼着你买机，还不如你主动送给她，这样会让她更加感动一把呢！

现在话说回来，继续说我们的，错了，是我的"泼辣的小姑娘"。（此刻K-2感受到强烈的怨念与诅咒）此女就是属于动作苦手型玩家，到现在为止基本上不玩动作游戏，对休闲，RPG和SLG兴趣最浓，GBA《牧场物语 女孩版》是她潜心研究过的一个游戏，由于我没有攻略，所以对她这种刚踏进牧场世界的MM来说还是有一定难度的。（旁语："你不就是攻略？""我，我从不玩《牧场》……"）她自己摸索了段时间，似乎也有了点头绪，知道播种之前要先耕地，耕地之前要先除草，对于雇佣精灵她也有自己的看法，我说："精灵貌似可以帮你干活，怎么不去找他们？"她说："他们理都不理我，我才不要他们帮忙呢，我自己干。"虽然我没有玩过《牧场》，不过在我印象中牧场的农田范围是很大的，于是身上直冒冷汗。某天，她又嚷着说要做料理，我一听，乐坏了，心想：这个姑娘脑袋开窍了，知道该做点东西给我吃了。连说"好啊好啊"，谁知她掏出GBA就塞给我，说："你做吧。"我一脸茫然，"做什么？""料理啊！"我顿时感觉天旋地转，四肢无力。由于我根本不懂做料理的步

骤，也不知道配方，无奈，最后被她拖来上网查攻略，她能有"上网查攻略"这个想法也是个进步啊，我对天感叹！于是给她找了个坛子叫她自己去查，在她查攻略的过程中我充分享受到了观察他人表情变化的乐趣，"啊！""哦！""咦！"这几种声音不绝于耳，后来我问她，"什么事情让你惊讶到如此地步？"她说："原来牧场的矿洞有几百层呢！"我又问："那你到过多少层？"她说："12层。"我顿时无语了。

某年某月某日，她对我说不想玩《牧场》了，想换个游戏，于是我随便扔给她几盘卡，过了会又全部还我了，我纳闷："咦？你还变挑剔了的说。"然后问她："你想玩什么？"她答曰："我要有剧情的那种什么NGC。"啊？NGC？有剧情的？我先是一阵头脑发胀，后来才想到应该是RPG吧，于是我说："那是RPG，不是NGC。"她听后一阵傻笑："哦，对对，是RPG。"我想了想，RPG对她来说还是中文的好，由于手头没有中文的GBA游戏，于是就推荐了她玩电脑上的《天之痕》，从那以后便一发而不可收拾，我的电脑完全被她所霸占，GBA早已扔到九霄云外，好好好，没办法，你玩你的，我耍我的。

在她玩的时候经常会在那里一个人自言自语，我好奇，就过去问她，"你在唧唧喳喳地说些什么？"她"嘿嘿"一笑："没什么了，就是有点忍不住……""忍不住？啥忍不住？""剧情紧张的时候我忍不住，BOSS打我痛我忍不住，怎么了，不行吗？哼！""行行……"说到剧情，哎，虽然她玩得慢了点，终于也算是快到头了，我也忍不住去看她玩，眼看就到BOSS战了，我一看，呀，原来是宁珂小妹妹，"交给我吧！"一句极具男人魅力的语言脱口而出，眼前的这个"小姑娘"也完全被我的魅力所倾倒，积极让座，少时，只见一阵刀光剑影，陈靖仇华丽地倒下了，顿时握感觉阴风阵阵，大脑飞速转动，刚想好该怎么解释，谁知一转身，便又是一阵刀光剑影，我华丽地牺牲了。

也许喜欢玩RPG并没有什么稀奇的，但是最让我感到意外的是，她居然会喜欢《三国志》这种历史SLG，真是让我对女性玩家的认识达到了前所未有的高度。那天，我记得很清楚，就是为了让她不和我抢PS2，才故意拿《三国10》出来玩，她问我："你玩的什么？"我说："《三国》，你不会的。"她诧异："《三国》是什么？我要玩。""……"手柄被无情地夺走，我在流泪，PS2却在笑。唉！，世态炎凉。我心想，算了，你笑吧，你的女主人搞半天玩不懂就会把你还我了。结果上天又和我开了个大玩笑，她虽然不会玩但是也不还我手柄，就嚷着要我教她，哎，没办法，教就教吧。就这样，我熬了一星期，她折腾了一星期。最后我问"小姑娘"，"现在你该知道赵云是谁了吧？"她盯着我看了半天最后冒了一句："赵云是谁啊？"

开学之前我勒紧裤腰带给她买了台NDS，为什么？她说她想玩《牧场物语》、《迷失蔚蓝》、《三国志DS》等等等等。哎，我实在是于心不忍，不忍心自己现在的NDS时常被她霸占，算了，再忍一次吧，我不入地狱谁入地狱。但是这一次完结又是下一次的开始。

国庆的时候她从学校回来，我给她演示了我的最新收获——电影卡3代，也就是M3，为了能和她联机，我把她的NDS也刷了机，顺利达到了用1个M3联机的目的。联机游戏当中《大合奏》当然是首选，这个游戏真的太经典了，和她联机虽然老是感觉有噪音，但是听起来还是那么的舒服那么的自然。另外一个经常联的游戏是《动物管理员》，这个游戏根本就是《连连看》，每天都被强迫着玩上一个小时，要拿我出气也是玩这个，因为我从来赢不了她……看来女生玩这种游戏就是厉害啊。国庆一眨眼就完了，她临走之前的举动完全在我意料之中，最终我还是妥协了，为了保住我还不认识回家路的M3，我答应了给她买G6。(悄悄告诉你们哦，买G6是骗她的，最多再买个M3……)哎，所以说啊，有个游戏GF到底是好是坏，就只有留给在看这篇文章的你自己去思考了。

故事讲完了，我看我还是早点卷起铺盖……"哎哟！谁捏我耳朵！""你还敢凶？看看你都说了些什么，回家看老娘怎么收拾你！"



掌机游戏综合发售表

PSP游戏最近延期之风盛行，已经延期过一次并将新发售日定在11月10日的《漫画同人会 携带版》再度进行延期，目前新的发售日定在了12月22日，不过届时到底能不能如期发售还要打一个很大的问号。而原本预定11月23日发售的《英雄传说 卡卡布三部曲 海之槛歌》也将发售日延到了2006年1月12日。NDS方面，11月23日以及12月1日这两天中预定发售的游戏数量可谓多得惊人，再怎么挑剔的玩家应该都能在其中找到适合自己的作品吧。

发售表阅读提示

1.本发售表信息从左到右依次为发售日、中文译名、发售厂商、游戏类型以及日/美元价格(中文名下方的是日/英文原名)。

2.红色方框内的游戏为受瞩目游戏。

3.除任天堂的日版游戏外，所有日版游戏的价格都不含消费税。

GAMEBOY ADVANCE



2005年

11月17日	口袋妖怪不可思议的迷宫 赤之救助队 ポケモン不思议のダンジョン 赤の救助队	Pokemon	RPG	售价未定
11月23日	洛克人EXE6 电脑兽古雷伽 ロックマンエグゼ6 电脑兽グレイガ	Capcom	A・RPG	4800日元
	洛克人EXE6 电脑兽法路萨 ロックマンエグゼ6 电脑兽ファルザー	Capcom	A・RPG	4800日元
11月24日	金色卡修！友情的电击 梦幻双人竞技 金色のガッシュベル！友情の电击 ドリームタッグトーナメント	Banpresto	FTG	4800日元
12月1日	超级大金刚3 スーパードンキーコング3	Nintendo	ACT	3800日元
12月8日	召唤之夜 铸剑物语 初始之石 サモンナイト クラフトソード物语 はじまりの石	Banpresto	A・RPG	4800日元
12月15日	最终幻想Ⅳ ファイナルファンタジーⅣ	SquareEnix	RPG	4800日元
	鸡仔总动员 チキン・リトル	D3 Publisher	ACT	4800日元

Nintendo DS



2005年

11月10日	大人のDSゴルフ 成人高尔夫DS	Nintendo	SPG	4800日元
	绘画方块战！勇者王我王凯牙篇 お绘かきパズルバトル！勇者王ガオガイガー编	Sunrise	PUZ	4800日元
11月17日	口袋妖怪不可思议的迷宫 青之救助队 ポケモン不思议のダンジョン 青の救助队	Pokemon	RPG	售价未定
11月23日	欢迎来到动物之森 おいでよ どうぶつの森	Nintendo	SLG	4800日元
	哈姆太郎 谜之Q 云上的？城 とっとこハム太郎 ナゾナゾQ 云の上の？城	Nintendo	ACT	4800日元
	索尼克 冲刺 ソニック ラッシュ	SEGA	ACT	4800日元
	七田式训练 右脑锻炼DS 瞬间胜负！记忆力 七田式トレーニング 右脑锻炼ウノタンDS 瞬カン胜负！记忆力	Interchannel	ETC	3800日元

2005年

	七田式训练 右脑锻炼DS 瞬间胜负！集中力 七田式トレーニング 右脳鍛錬ウノタンDS 瞬カン胜负！集中力	Interchannel	ETC	3800日元
	七田式训练 右脑锻炼DS 瞬间胜负！判断力 七田式トレーニング 右脳鍛錬ウノタンDS 瞬カン胜负！判断力	Interchannel	ETC	3800日元
	SIMPLE DS系列 Vol.5 网球 SIMPLE DSシリーズ Vol.5 THE テニス	D3publisher	SPG	2800日元
	SIMPLE DS系列 Vol.6 聚会游戏 SIMPLE DSシリーズ Vol.6 THE パーティーゲーム	D3publisher	SPG	2800日元
11月24日	Crokect！DS 天空的勇者们 コロッケ！DS 天空の勇者たち	Konami	A・RPG	4980日元
	滑雪小子 聚会 スノボキッズ パーティ	Atlus	SPG	4800日元
	泡泡龙DS バブルボブルDS	Taito	PUZ	4800日元
	甲虫格斗 锦标赛 甲虫格斗 ムシー1 グランプリ	RocketCompany	FTG	4800日元
11月26日	哈里波特与火焰杯 ハリー・ポッターと炎のゴブレット	EA	ACT	4800日元
12月1日	史莱姆总动员2 大战车与尾巴团 スライムもりもりドラゴンクエスト2 大战车としっぽ团	Square Enix	A・RPG	4990日元
	口袋棒球8 パワプロクンポケット8	Konami	SPG	4980日元
	龙珠Z 舞空烈战 ドラゴンボールZ 舞空烈战	Bandai	FTG	4800日元
	超级猴球DS スーパーモンキーボールDS	SEGA	ACT	4800日元
	幸运之星 激萌训练 らき☆すた 萌えドリル	角川书店	ETC	4800日元
	美丽祭师二人组DS ふたりはプリキュア マックシャート DANZEN！ DSでプリキュア 力を合わせて大バトル！！	Bandai	ACT	4800日元

PlayStation Portable

2005年

11月10日	实况NBA06 NBAライブ 06	EA	SPG	4800日元
	金色的琴弦 金色のコルダ	Koei	AVG	4800日元
	福福之岛 福福の岛	SCE	AVG	售价未定
11月17日	TALKMAN TALKMAN	SCE	ETC	5800日元
	装甲核心 方程式前线 国际版 アーマードコア フォーミュラフロント インターナショナル	Fromsoftware	SLG	2800日元
11月23日	牧场物语 中秋满月 男孩版&女孩版 牧场物语 ハーベストムーン ボーイ&ガール	MMV	SLG	4800日元
11月24日	FIFA06 FIFA06	EA	SPG	4800日元
	狂热噗哟噗哟2 ぷよぷよフィーバー2	SEGA	PUZ	4800日元
11月29日	机关 Tokobot	Tecmo	ACT	29.99美元
12月1日	怪物猎人 携带版 モンスターハンター ポータブル	Capcom	ACT	4800日元
12月8日	激・战国无双 激・战国无双	Koei	ACT	5280日元
	潜龙谍影ACID2 METAL GEAR ACID2	Konami	TAB	4980日元

VOL.28

口袋光环

精彩内容导视





GBA新作集锦



收录三款新作的介绍影像：**《开拓者物语》**，**《马达加斯加：企鹅总动员》**，**《模拟人生 2》**。

NDS新作集锦



大人气动作游戏**《摩擦 红侠乔伊》**的详细介绍。还有**《银河战士Prime弹珠台》**，**《口袋妖怪方块》**的最新影像。

PSP新作集锦



万众瞩目的大作**《横行霸道 自由城故事》**终于登场，来看看游戏的素质如何吧。接着是**《指环王 战略版》**，**《X 战警 2 末世降临》**等游戏的最新影像。

热血最强



带给你超强演示的下半部分，且看我们的超级火抢英雄如何克敌制胜！



充满坎坷的求爱之旅
依然继续着……

逆转剧场

TGS2005 特别法庭

TGS上那搞笑的预告篇，
现在为你全程奉上。

大奖PSP名花有主！

《掌机王SP》第26辑大奖揭晓
1108名中奖者名单公布！

由于篇幅关系，1000名纪念奖"迷彩腰包"的中奖者名单不在此刊登，我们会于11月15日在levelup.cn论坛的掌机区公布全部中奖者名单，请大家留意。

一等奖1名：SONY PSP掌机



北京市　　陈楠

二等奖1名：任天堂双屏掌机NDS



沈阳市　　崔长亮

三等奖3名：全球同步上市的iQue micro



重庆市	杨珊珊
成都市	张勇
上海市	刘君

四等奖3名：大陆行货版小神游SP



长春市	李聪
厦门市	郑冰清
广州市	邓冬玲

五等奖50名：《FF X》金属封面笔记本



北京市	郭敬文	南京市	许颖浩	西安市	尹堃	成都市	肖智光	桂林市	刘庆		
舟山市	姚陈	南通市	蔡靖	福州市	张帆	玉林市	陀庆楸	南通市	高琳		
合肥市	田楠	天津市	李嘉	扬州市	秦力	淮安市	闵春	广州市	黄晓健		
深圳市	陈志鸿	北京市	杨超	上海市	孙平	上海市	冯亚南	佛山市	何兆培		
南宁市	磨昱丞	十堰市	王超亚	上海市	陈旭超	桂林市	林辉	舟山市	陈佳		
汕头市	陈景轩	福州市	郑哲奇	北京市	王军刚	上海市	张泽新	北京市	杨洋		
杭州市	曹春晓	玉林市	李康	南京市	王丹	石家庄市	张瀚	泉州市	肖霞		
东阳市	斯旭东	南通市	王臣	石家庄市	曹建华	三明市	吴俊龙	武汉市	侯斌		
宜昌市	陈升	西安市	王磊	东莞市	黄伟林	上海市	陈啸勇	揭阳市	李淙滨	广汉市	卢俊
嘉兴市	邵潇彬	三明市	蔡军	昆明市	王志勇	北京市	罗熙	常州市	许鹏	温州市	周凯
舟山市	颜啸天	长春市	魏伟	广州市	黄杰	建水县	赵权	北京市	张维	昆山市	周逸
佛山市	黄迪龙	上海市	张顺佳	太原市	刘宗明	上海市	王泽	天津市	刘立业	上海市	郑宁
江门市	李智恒	武汉市	叶强	成都市	黄劲涛	西安市	马绍文	哈尔滨市	赵亮	沈阳市	高英文
天津市	赵桐	上海市	孟益	北京市	李跃彭	海宁市	许宇聪	天津市	王宇	吉首市	陈亮
沈阳市	冯啸天	长沙市	宁晋川	南通市	梁曾可	昆明市	刘黎明	常熟市	计佳玲	乌鲁木齐市	张杰
上海市	徐耀骏	中山市	林迪斌	韶关市	林文新	北京市	王小刚	长春市	任天可	汕头市	钟浩
桐乡市	朱春旭	江门市	谭鸿飞	佛山市	刘峻峰	上海市	林凯	唐山市	赵岩松	上海市	朱荼芬
上海市	戎静佩	成都市	赵明睿	无锡市	唐柯	珠海市	卢宇浩	三明市	杨杰	淮安市	王晓

注：为保护中奖者隐私，中奖者名单仅列出姓名、所在省、市、区，读者如有不明和疑问，请打电话至0931-4867606或发Email至pgking@263.net查询。

THE KING OF POCKETGAMES

掌机王 SP Vol.29



256页精彩内容

12月1日

全国上市

超值赠品





① 新浪图铃畅游充值卡　② 屏幕清洁布

口袋光环

更多精彩掌机游戏影像，
敬请关注口袋光环



下辑重头

《口袋妖怪不可思议的迷宫》详细攻略（GBA/NDS）
《超级大金刚3》完美收集攻略（GBA）
《X战警2 末世降临》角色深入研究+全隐藏要素解析（PSP）

出国旅行好伴侣——PSP翻译软件《TALKMAN》全接触

专题企划
天涯何处无芳草——光棍们的梦中情人
光棍节刚刚过去，情人节尚未来临，聊聊游戏中的女生，当作辞旧迎新的祝福。

……更多精彩，敬请期待

幸运大抽奖

——时尚掌机等你拿



更多花样奖品



只要购买《掌机王SP》，就有机会获得PSP、NDS、小神游SP以及刚刚上市的神游micro，每辑都有大奖送出，每辑都有惊喜给你！第29辑将公布27辑中奖名单。

定价：12元
ISBN 7-88488-514-X



口袋光环光盘+掌机王SP手册+精美赠品